3CD

(PIŁKA NOŻNA) VIVA FOOTBALL! (TPP) SOUL REAVER

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Cena 18 zł 99 gr w tym 7% VAT
Numer 06/2002 (74) Czerwiec 2002

DUNGEON SIEGE

Heroes of Might & Magic IV

Jedi Knight 2

Starmageddon

Mint ATI Radeon 8500

Nr 74 • Czerwiec 2002 • 18,99 ZŁ















WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

PRZYGOTUJ SIĘ.
NADCIĄGA ARMIA CHAOSU!







WALKA Prowadź do boju swe armie dowodzone przez potężnych herosów.

3D Podziwiaj całkowicie trójwymiarową, tętniącą życiem, krainę Azeroth.

STRATEGIA Odkryj sekrety czterech unikalnych ras.



www.blizzard.com

PC Format

CZASOPISMO KOMPUTEROWE

»PORADY»KURSY»EDUKACJA»

WWW.PCFORMAT.COM.PL

KURSY:

>> OBSŁUGA PAKIETÓW BIUROWYCH
(Office: Word, Excel, Power Point)

>> PODSTAWY PROGRAMÓW GRAFICZNYCH

>> INTERNET BEZ TAJEMNIC

>> KOMPUTEROWE NOWINKI i WIADOMOŚCI

>> KROK PO KROKU
Świat funkcji i formuł

Microsoft Excel - Zeszyt1

	A	B	C
1			
2			
3	Obliczenia	Formuła	Wynik
4	2 plus 3	=2+2	4
5	5 minus 3	=5-3	2
6	5 razy 4	=5*4	20
7	30 podzielone na 6	=30/6	5
8			
9			
10			

01 Prosta arytmetyka
W przypadku prostych formuł arytmetycznych posługuj się symbolami + i -, aby wykonywać dodawanie i odejmowanie, oraz * i / dla mnożenia i dzielenia. Przed każdym obliczeniem wstawiaj symbol równości (=), który oznacza przeprowadzenie danej operacji.

Microsoft Excel - Zeszyt1

SUMA =SUMA(Arkusz1!)

	A	B	C
1			
2			
3	Obliczenia	Formuła	Wynik
4	2 plus 3	=2+2	4
5	5 minus 3	=5-3	2
6	5 razy 4	=5*4	20
7	30 podzielone na 6	=30/6	5
8			
9			
10			
11	3 plus 4 razy 5	=3+4*5	23
12		=(3+4)*5	35

02 Zrozumieć kolejność
Porządek, w jakim wprowadzasz działania, ma wpływ na rezultat. Mnożenie i dzielenie wykonywane są przed dodawaniem i odejmowaniem. Aby wykonać jakieś obliczenia w innej kolejności, wpisz je w nawiasie (obliczenia w nawiasach przeprowadzane są najpierw).

Microsoft Excel - Zeszyt1

SUMA =SUMA(B3:B9)

	A	B	C	D	E
1	Sprzedaż				
2	Biuro	Produkt #1	Produkt #2		
3	Północ	17 200	12 400		
4	Południe	13 100	11 200		
5	Wschód	12 400	19 200		
6	Zachód	17 400	12 900		
7	Centrum	15 200	17 600		
8	Pomorze	12 300	14 100		
9	Góry	11 300	14 200		
10		=SUMA(B3:B9)			

03 Dodawanie masowe
Jeśli masz długą listę liczb do dodania, użyj przycisku Autosumowanie z paska narzędzi. Tworzy on formułę SUMA - wokół zakresu liczb, które chcesz dodać, zobaczysz prostokątną ruchomą obwódkę. Jeśli wybór jest poprawny, wciśnij Enter.



Numer czerwcowy w sprzedaży już 14.05.2002, a w nim:

NIEZBĘDNIK PC FORMAT

Płyta CD ze wszelkimi, niezbędnymi dla każdego użytkownika programami i sterownikami
Wszystko, czego potrzebuje każdy nowy komputer do sprawnej pracy

Poolska goool**a**?

WYNIKI KONKURSÓW

Laureaci konkursu Final Fantasy

Nagrodami są egz. wspomnianego filmu na kasecie VHS lub płycie DVD.

1. Piotr Mówiński, Lubin
2. Michał Nastały Gdynia
3. Grzegorz Górnicki, Płonki
4. Mariusz Niedzielski, Kazimierz Biskupi
5. Przemysław Pszczoliński, Sorkowity
6. Krzysztof Groworek, Wodzisław Śl.
7. Rafał Podkowiński, Warka
8. Marcin Wandzel, Domaniów
9. Marcin Wysocki, Inowrocław
10. Jerzy Klause, Ruda Śl.
11. Ireneusz Pałka, Chrzanów
12. Piotr Orzeszek, Warszawa
13. Jolanta Menka, Warlubie
14. Jakub Pielak, Końskowola
15. Tomasz Betler, Chodzież
16. Michał Skrzypczyński, Żyrardów
17. Piotr Nowak, Łódź
18. Maja Kraśniewicz, Brzeg
19. Agnieszka Cieślik, Częstochowa
20. Tomasz Ławek, Gorzów Wlkp.

Konkurs "z kierownicą"

Nagrodę - czyli kierownicę, otrzymuje:

Dariusz Maryn Morąg

Nagrodę ufundowała i wyśle laureatowi firma CD-Projekt.

Konkurs Warrior Kings

Egzemplarze gry otrzymują:

1. Bartłomiej Kaźmierczak, Łódź
2. Krzysztof Kursa, Psary
3. Piotr Iwańczak, Zwierzyniec
4. Zbigniew Olszak, Warszawa
5. Przemysław Domański, Katowice
6. Łukasz Kuc, Skawina
7. Paweł Głąbień, Ostrowiec Św.
8. Tomasz Panewka, Wilkowice
9. Robert Gołąb, Dębica
10. Krzysztof Łach, Zagórz
11. Łukasz Wasilewski, Sochaczew
12. Marcin Drozdecki, Grudziądz
13. Mariusz Walkiewicz, Przysucha
14. Łukasz Stano, Miechów
15. Grzegorz Puchalski, Siemiatycze
16. Daniel Charkiewicz, Białystok
17. Szymon Ślifiński, Poznań
18. Bartosz Antoniewicz, Wrocław
19. Sławomir Szczebiot, Kuźnica
20. Dariusz Molasy, Bytom

Nagrodę ufundowała i wyśle laureatom firma CD-Projekt.

Nie da się ukryć - najbliższy miesiąc zdominowany będzie przez piłkę nożną. Wszystko inne zejdzie na drugi plan. My w redakcji trzymamy kciuki za naszych piłkarzy, chociaż po meczach z Japonią i Rumunią liczba optymistów jakby ci u nas zmalała. Ale wiecie: Pooolska! Polska! Emocje są tym większe, że tylko Naczelni pamiętają występy "naszych" z 1974 czy 1978, a reszta redakcji co najwyżej jak przez mgłę przypomina sobie pamiętne Mistrzowsta w 1982. Zaś dla ogromnej większości naszych czytelników Mundial 2002 będzie pierwszym, na którym ujrzą biało-czerwonych. Życzymy i sobie, i Wam, żebyście/żebyśmy mieli do czego wracać pamięcią za ileś tam kolejnych lat - i żeby ów Mundial nie był ostatnim, na którym będziemy trzymać kciuki za Dudka i spółkę.



Kompakt jest okrągły, a bramki są dwie... (my jednak gramy do jednej bramki)

Mundialowe emocje znalazły wyraźne odzwierciedlenie w tym numerze CDA. Jak już sami zauważyliście, po raz pierwszy w naszej historii dołączyliśmy do CDA książkę - Niezbędnik Kibica i Gracza - naturalnie w całości poświęconą piłce nożnej w jej wszelkich aspektach. Jeśli pomysł spodoba się Wam, możemy co jakiś powtarzać ten zabieg, naturalnie za każdym razem poświęcając publikację innemu zagadnieniu.

Nie koniec na tym - na CD otrzymacie pełną wersję symulacji piłki nożnej. Naturalnie ten czy ów może będzie kręcił nosem, że to nie FIFA 2002 itd. - ale pamiętajcie: do czasopisma dołączamy najlepszą grę w pełnej wersji, jaka była dla nas osiągalna. Poza tym warto dać i jej szansę - sami zobaczycie, że gra się nader przyjemnie. Całości dopełniają zapowiedzi dwóch innych pozycji poświęconych piłce - piłka nożna w Śwince, FIFA-owski screensaver na CD w Bonusie 2 [a za miesiąc może specjalny megapatch do FIFA 2002...?], Sport Center na CD oraz kilka gier sportowych w dziale Recenzje.

Myślimy, że taka dawka sportu zadowoli wszystkich graczy-kibiców?

Choć i ci, których piłka nożna niespecjalnie rusza, nie powinni czuć się zawiedzeni - pełna wersja gry Soul Reaver to przecież rewelacja, a takie tytuły w opisach jak Dungeon Siege, Jedi Knight 2 czy wymodlony przez strategów Heroes IV nie trafiają się co numer...

Nadal też jesteśmy ciekawi Waszych reakcji dotyczących zmian, jakie zachodzą w CD-Action.

Bo, że zachodzą - chyba widać? Zatem - piszcie, co myślicie.

A na razie zapraszamy do lektury CDA.

Kolejnego numeru naszego pisma szukajcie w kioskach już 14 czerwca!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 74
Czerwiec 2002

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Hubert Bartz, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Robert Hubacz, Jan Jankowski, Sławek Lipkowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Paweł Omelko, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

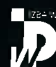
Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56
Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbzdun@wroc.bauer.pl
Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 201
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl
Waldemar Poturniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturniak@pl.hbv.de
Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

BAUER
www.bauer.pl










Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Sufler

Multimedia

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

Hity numeru

Heores of Might & Magic IV

52



Długo wyczekiwana premiera czwartej części kultowej gry strategicznej, stała się faktem. I jak zawsze w takiej sytuacji, zadajemy sobie pytanie: czy twórcy gier sprostali oczekiwaniom milionów fanów? Czy wprowadzone zmiany spotkają się z akceptacją fanów?

Dungeon Siege

CD-ACTION



74

Gry z gatunku "hack'n'slash" czyli po polsku (od biedy) "Siecz i rąb", mają w naszej redakcji całkiem liczne grono fanów. Tym razem jednak grali w DS nie tylko miłośnicy Diablo & spółka a praktycznie cała redakcja. Więc ocena 10/10 nie powinna być dla Was zaskoczeniem.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

CD-ACTION



Do momentu pojawienia się Dungeon Siege, gra ta zdominowała multiplayerowe rozgrywki w redakcji. W końcu gra osadzona w realiach SW, która nie wywołuje lamentów maniaków Gwiezdnych Wojen. Ba - chwalą ją!

80

Starmageddon

Widzieliście już demo - wiecie zatem, że polska odpowiedź na Homeworld zapowiada się na naprawdę dobrą grę. A czy słowo stało się ciałem, przekonacie się zaraz...

96



SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt - strony: 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 79, Wirtualny Świat - strony: 16, 17, Adidas - strona 5, Eris - strona 7, Creative - strona 9, Techland - strona 45, mBank - strona 47, TopWare Interactive - strony: 57, 131, TimSoft strona: 55, Avalon strony: 33, 113, Lemon Interactive - strony: 61, 63, 65, Manta - strony: 69, 71, Tomsoft - strona 93, Action 2 - strona 129, Multimedia Vision - strony: 133, 135, 137, Exe - strona 147, NEC - strona 148, Hyper - strona 121, Radiostacja - strona 127

Przypominamy, że:

 → gra/program w pełnej wersji

 → gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

 → gra wymaga akceleratora do działania

⌘ **Uwaga 1!** Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczana na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ **Uwaga 3!** Muzyka w wybierałce: Mist above sea - autor MiWi.

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adresem cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

UWAGA! Mamy nową wybierałkę - jest szybsza, stabilniejsza i ładniejsza od poprzedniej (tak uważamy :)).



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybierałki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybierałki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybierałka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
- sprawdziła zawartość Cover CD oraz zainstalowane zeń programy co najmniej dwoma renomowanymi niezależnymi programami antywirusowymi, z aktualizowaną na bieżąco bazą danych o wirusach.
- wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Legacy of Kain: Soul Reaver

PEŁNA WERSJA

Producent: **Eidos**
Gatunek: **TPP/akcja**
Wymagania minimalne: **P266, 16 MB RAM**
Wymagania sugerowane: **P300, 64 MB, akcelerator**
Premiera: **lato 1999**
Recenzja w CDA: **9/99**



"Nazywam się Raziel. Zostałem stworzony przez swego dawnego pana i władcę - Kaina. On to bezlitośnie tępił gatunek ludzki. Kain stworzył mnie, bym dowodził jednym z sześciu wampirycznych legionów. Ja też byłem wampirem...".

Tak zaczyna się jedna z bardziej klimatycznych gier TPP, opowiadająca o zemście, jaką wywarł Raziel - zbuntowany wampir. Zainteresowanych odsyłam do recenzji gry w CDA 9/99, a tutaj, dla zaostrzenia apetytu, zacytuję kilka małych jej fragmentów. Ale przedtem lojalnie uprzedzam, że gra jest dość krwista (w końcu wampiry oraz krew - te dwa elementy łączą się nierozerwalnie!), a Raziel wykazuje sporo pomysłowości, jeśli idzie o eksterminację przeciwników. Zostaliście uprzedzeni :). A teraz wróćmy do recenzji.

Soul Reaver dostarczy wam dużo naprawdę mocnych wrażeń - otrzymujemy totalnie mroczny, posępny, gotycki klimat. Wygląd przeciwników budzi wstręt (nie z uwagi na kiepską grafikę!) i... szacunek. Nie tylko postacie prezentują się tak dobrze - nie można zarzucić nic lokacjom oraz efektom świetlnym.





Autorzy postawili zdecydowanie na elementy akcji w grze - więc brniemy cały czas do przodu, tępiąc swoich byłych podwładnych. Krew leje się hektolitrami. Walki przedstawione są perfekcyjnie. Na drodze naszej postaci staje dwadzieścia rodzajów przeciwników i dwunastu bossów. W grze biorą też udział interaktywni NPC. Można (i warto!) z nimi porozmawiać.

Obraz całości wymienianego klimatu dopełniają bardzo dobra muzyka i dźwięk. Dźwięki to przeważnie wrzaski wampirów i inne odgłosy z piekła rodem, które trudno zdefiniować. A muzyka? Tutaj słychać prawdziwą klasę. Delikatna i mroczna, sączy się gdzieś w tle. Wbrew temu, czego można oczekiwać po grze, nie jest gwałtowna i agresywna. Wprost przeciwnie!

Tipsy, instrukcja i solucja w tym numerze CDA. A na CD (w Bonusach) znajdziecie pełną wersję instrukcji + readme + parę dodatkowych porad (naturalnie wszystko w języku polskim!). Na CD z grą będzie pdf z instrukcją po angielsku i patch do gry.



3D

Producent: **(Virgin Int.)**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **P133, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX, mile widziany akcelerator**
Premiera: **lato 1999**
Recenzja w CDA: **6/99**

Co my tu mamy? Friendly, Quick Start, Training oraz History. W Friendly możesz np. zagrać reprezentacją Polski z 1974 z Burkina Faso z 1998. W History mamy do czynienia z 1035 zespołów narodowych (z lat 1958-98) i 16 500 piłkarzy! Potężne liczby i równie ciekawy system rozgrywki.



PEŁNA WERSJA



W History możemy bowiem rozegrać WSZYSTKIE Mistrzostwa Świata na przestrzeni ostatnich 40 lat (z eliminacjami do nich włącznie). Cool! Warto dodać, że dany mecz rozgrywamy dokładnie według obowiązujących w danym roku zasad.

Graficznie VF prezentuje się całkiem dobrze. Przyjemnie jest popatrzeć na kopaczy biegnących za piłką. Dokładnie teksturowani prezentują się znakomicie i profesjonalnie. Granie przypomina to znane z konsol. Większy nacisk położono na grywalność niż realizm.

Pełna obszerna instrukcja w dołączonej do tego nr CDA książce!

Freedom Force

3D

Producent: **Irrational Games**
Gatunek: **akcja + RPG**
Wymagania: **PII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**

66 MB na HDD. Komiksowa, charakterystyczna grafika - superbohaterowie w akcji... Jeśli lubisz komiksy, akcję - będziesz zachwycony. Wbrew pozorom znajdzie się też coś dla miłośników RPG. Zresztą w tym numerze CDA macie obszerną recenzję tej gry, więc tam odsyłam zainteresowanych. Demo zawiera dwa levele + możliwość stworzenia własnego bohatera.



Mobile Forces

3D

Producent: **Rage**
Gatunek: **shooter FPS**
Wymagania: **P2 450, 128 MB RAM, Win 9x akcelerator 32 MB, DirectX**

Engine Unreala!
Jeeee - coś dla fanów UT... i Counter-Strike'a. Engine Unreala, zasady (dema) nawiązujące do trybu Domination... czyli zwalczające się drużyny, których celem jest utrzymanie się przez określony czas (w demie cztery minuty) w wyznaczonym sektorze. Jazda rozmaitymi pojazdami nie tylko wskazana, ale i konieczna. Około 100 na HDD.

Klawiszologia

LMB	- ognia!
RMB	- alternatywny tryb ognia
W/A/S/D	- poruszanie się
Spacja	- skok/hamulec
C	- kucnij
Q	- wejdź do pojazdu, użyj itd.
E	- wyjdź z pojazdu, zakończ wybór broni itd.
R	- reload
End	- centruj widok
Z	- strafing
Shift	- idziemy (+ klawisz kierunku)
Esc	- pauza
] i [	- kolejne gnaty
1-0	- rozmaite gnaty



FIFA World Cup 2002

3D

Producent: **(EA Sports)**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **P2350, 64 MB RAM, akcelerator**

Pierwsze oficjalne demo "mundialowej" gry. Teoretycznie oferuje ono zaledwie 2 minuty meczu pomiędzy Meksykiem i Urugwajem, blokując przy tym dostęp do większości opcji. Ale jeśli ci to nie wystarcza, to... zajrzyj do Bonus 2, a tam w Ciekawostkach znajdziesz coś, co znacznie poprawi ci humor i pozwoli nacieszyć się zabawą... Około 25 MB na HDD.

UWAGA! Nie wiesz, jakim klawiszem wybrać rodzaj sterowania? To proste: 7 lub 9 na klawiaturze numerycznej.

UWAGA! Po odpaleniu dema z CD samoczynnie rozpakowuje się do TEMP-a... i także - uruchamia się samoczynnie... a potem - po jego ukończeniu - równie samoczynnie ulatnia się.

Wzruszająca troska o klienta. :) Jeśli jednak cię to z różnych przyczyn nie satysfakcjonuje, NIE uruchamiaj dema z CD, a przekopiuj je do jakiegoś katalogu na HDD, tam rozpakuj "ręcznie"... i po problemie. :)





Secret of the Nautilus

Producent: **Cyro Interactive**
Gatunek: **przygodówka**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, Win98/ME/XP**

Dawno nie było na naszych łamach dema żadnej przygodówki - pora nadrobić zaniedbanie.

Oto gra inspirowana klasyczną powieścią Juliusza Verne'a (20 000 mil podwodnej żeglugi).

Bowiem współczesny okręt podwodny odkrywa... Nautilusa, legendarny statek podwodny kapitana Nemo. Próba eksploracji Nautiliusa doprowadza do niezwykłych wydarzeń... 75 MB na HDD.



Hollywood Mogul

Producent: **Carey DeVuono**
Gatunek: **ekonomiczna/sim**
Wymagania: **P166, 32 MB RAM, DirectX**



Uuuuch! Coś dla ortodoksyjnych fanów gier ekonomicznych i tych wszystkich, którzy chcą robić karierę w show biznesie. Mówiąc krótko - produkujemy film(y), kontrolując wszelkie aspekty tego procesu - od rodzaju filmu poprzez wybór scenarzystów, ilości ról, tworzenie kosztorysów, zatrudnienia aktorów, ustalenia daty premiery itd. Brzmi niewinnie - ale liczba współczynników, parametrów itd. podziałała (na mnie) wybitnie paraliżująco. (Graficznie zaś gierka jest, ehem, niezbyt na czasie.) Jeśli nawet lubisz gry ekonomiczne, radzę zacząć od uważnej lektury dokumentacji, bo inaczej szybko przekonasz się, że jedyne, co jest proste w tej branży, to bankructwo. :) Co do mnie - ograniczę się jednak wyłącznie do oglądania filmów... 17 MB na HDD.

SkyMaze



Producent: **AxySoft**
Gatunek: **arcade 3D**
Wymagania: **P 300m, 32 MB RAM, Win 9x/ME/00, DirectX**

Po prostu klasyczny PacMan w wersji 3D. Nieduże (bodaj 2 MB, sympatyczne).



Kurcze pieczone

Producent: **Zuxxez**
Gatunek: **arcade shooter**
Wymagania: **dowolny włączony PC z czymś więcej niż 386 :)**

Typowy "relaksator" - strzelanie do latających kurczaków. Wprawdzie demo robione było z myślą o Wielkanocy (te zajączki, jajeczka, napisy), ale... pojawiło się troszkę po czasie.



Co nie zmienia faktu, że bawi tak czy siak... 17 MB na HDD. Można ustawić polską wersję językową.

Small Rocket's Poker

Producent: **Small Rockets**
Gatunek: **gra karciana**
Wymagania: **P166, 32 MB RAM, DirectX**

No co - poker. Do wyboru kilka odmian (włącznie z klasycznym). Graficznie nie najlepszy, ale AI kompa jest całkiem przyzwoite. Fajnie rozwiązano problem zniechęcenia gracza do zbyt długiej zabawy - każde kolejne rozdanie przedzielone jest coraz dłuższą pauzą na tasowanie kart. Można grać z kompem lub po sieci. 23 MB. Ciekawe.



Tower of the Ancients



Producent: **Small Rockets**
Gatunek: **akcja/logiczna**
Wymagania: **P233, 64 MB RAM, akcelerator**

56 MB na HDD. Fajna gra logiczna w 3D, inspirowana... biblijną historią budowania wieży Babel! (Posłuchajcie tej muzyki!!!) Ale idea jest dość prosta - należy tak składać spadające z nieba klocki, by ułożyć co najmniej trzy takie same w pionie, poziomie lub po skosie - wtedy znikną. Ale można (i trzeba) układać je po okręgu, co utrudnia rozgrywkę. Dwa poziomy, trzy stopnie trudności, 56 MB na HDD. Warto!



Virtua Tennis



Producent: **Empire Interactive/Sega**
Gatunek: **sportowa/arcade**
Wymagania: **PII 450M, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, DirectX 8**

Sega znowu robi gry na PC!? [He, he - przyszła koza do woza :).] Ten ich tenis, przyznaję, całkiem nieźle wygląda, a i gra się przyjemnie - to raczej zręcznościówka z elementami symulacji tenisa ziemnego niż rasowa symulacja. Ale czy to komuś przeszkadza? Courier vs. Kafielnikow, 1 mecz w singlu. Niezła muzyka. 136 MB na HDD.

Przed pierwszym uruchomieniem dema pobaw się plikiem VTConfig. Inaczej demo nie będzie chciało się uruchomić.

Uwaga posiadacze kart z rodziny TNT! Uruchamiajcie demo za pomocą paska zadań, tzn. za pomocą opcji, która umożliwia wykorzystanie tych kart.



Final Duel: Deathamtch Arena



Producent: **Fractile Games**
Gatunek: **arcade shooter**
Wymagania: **P2 300, 32 MB RAM, akcelerator 4 MB, DirectX, Win 9x**

Asteroids + deathmatch dla 4 graczy naraz (trzech z klawiatury, czwarty z dżoja)! Brzmi nieźle i gra się nieźle. :) Co prawda w demie jest hak - NIE można grać z kompem; musisz mieć kumpli do deathmatchu. Ale to chyba nie jest problem? OK. 15 MB na HDD.

PS Przed pierwszym uruchomieniem gry odpalcie plik konfiguracji.

Klawiszologia
Esc - pauza
F10 - wyjdź gry (*)
F6 - wyświetla statystyki graczy (*)
F7 - ilość FPS i nie tylko (*)
F1-F4 - zoomuje gracza 1-4 (*)

(*) - gra musi być w trybie PAUZA



Army Men RTS



Producent: **Pandemic Studios**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **P233, 64 MB RAM, Win9x/ME/2K/XP**

Kiedyś seria Army Men była całkiem fajną strzelaninką z odrobiną taktyki. Ale twórcy zaczęli gonić w piętkę. Teraz seria odrodziła się jako... RTS w 3D. I to całkiem sympatyczny. A fakt, że dowodzimy plastykowymi żołnierzykami, nadal bawi. Do wyboru trening i misja bojowa. Zalecam lekturę dokumentacji dema - sporo pożytecznych podpowiedzi. 62 MB na HDD.

Klawiszologia

CTRL + [1-9] - stwórz oddział o numerze...
1-9 - wybór stworzonego oddziału o numerze...
Esc - menu
Spacja - przypomnienie ostatniej wiadomości
S - zatrzymaj oddział
H - wycentruj kamerę nad sztabem
F1-F4 - wysokość najazdu kamery
F9 - save
F10 - load



Universal Monsters Monsterville



Producent: **Cryo**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **P2 350, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x, DirectX**



RTS z lekkim przymrużeniem oka. Coś w klimatach Monsters, Inc. Choć tu akurat wcielamy się w postać... Frankensteina, który musi wykończyć... Drakulę. 43 MB na HDD. Nieco cukierkowata, ale w sumie sympatyczna grafika. Demo oferuje jedną misję i jedną postać (nie można zrobić save/load!).

Klawiszologia:

Escape - menu gry
Kursory - sterowanie kamerą
Home/End - zoomowanie mapy
LMB - wybór postaci
Spacja - od-znaczanie zaznaczonych postaci [wszystkich jak leci]
LMB na lokację - idź tam (*)
LMB na poddanego - nakarm go (*)
LMB na budowlę - menu budowania (*)

(*) - naciśnięcie RMB daje dodatkowe możliwości

Incoming Forces



Producent: **Rage Games**
Gatunek: **strzelanina**
Wymagania: **P2 500, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB. Win 9x, DirectX**

Na pewno pamiętacie Incoming - daliśmy tę grę w pełnej wersji... czyli doskonałą pod względem wizualnym strzelaninę z odrobinką symulacji lotu, w której zasiadaliśmy za sterami kosmicznego myśliwca (a także czołgu, wieżyczki strzelniczej itp.). Naturalnie nazwać to symulacją byłoby WIELKĄ przesadą. Powiedzmy, że to coś w rodzaju Serious Sama - liczy się tylko tłuczenie maksymalnej ilości wrogów. Incoming Forces nie odbiega od tego schematu, ale oferuje lepszą grafikę. Demo zajmuje 150 MB, w tym tutorial i 1 demo misja. I choć to tylko TYLKO strzelanina, przyznaję, że wciąga, wciąga...



Klawiszologia
Pojazdy
W/A/S/D - sterowanie
E/Q/Z/X - strafing
LMB - ognia
RMB - ognia z drugiej broni

W niektórych dodatkowo sterujemy celownikiem - myszką.

T - transferuj pojazd
M - craft mode
R - komendy dla skrzydłowych
G - następny waypoint
F - poprzedni waypoint
= - więcej HUD
- - mniej HUD
1-6 - kamery
Esc - menu

PATCHE
- Blood Omen 2
- Might & Magic 9
- Unreal Tournament - gdy odpalasz grę na OpenGL

DRIVERY
- Detonatory 28.32

DODATKI DO GIER
- Twierdza pack PL - Excalibur pack - dodatkowe zamki
- AvP2 - parę ciekawych rzeczy, których teoretycznie nie ma w grze... [np. dodatkowe dźwięki, inny tryb noktowizji itd.]
- C&C Tiberian Sun - m.in. dodatkowe mapy
- Civilization 3 - m.in. mod poprawiający grafikę
- Max Payne - dwa mody zmieniające Maxa, jego reakcje, broń, dźwięki itd.
- Medal of Honor - nowe dźwięki, modyfikacja broni itd.
- Sims - po prostu zobaczcie :)

BONUS
- Action Mag
- Adventure Zone
- Bonus 1
- Bonus 2
- Emu Kouncik
- Esensja
- FAQ 2.8
- FPP MegaZin
- Soul Reaver instrukcja PL
- Speed Zone
- Sport Zone
- Strefa WWW
- Tawerna RPG
- Trailer gry Stalker

PROGRAMY UŻYTKOWE
- Fryderyk PL - monitoruje komp i melduje, gdy ktoś/coś niepowołanego w nim miesza
- MKS_Vir Demo - demo programu antywirusowego; zapewnia ochronę przez 30 dni
- Power-off - szybkie wyłączanie komputera... plus masa ciekawych opcji
- PS2Plus - podkręcamy myszkę :)
- Wintility Plus - do zarządzania dokumentami
- Windows Media Player 7.1
- DirectX 8.1 pod Win 9x/ 00/ME/XP/NT

Ace of Angels



Producent: **Flying Rock Enterprises**
Gatunek: **kosmiczny symulator**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D, Win9x/ME/2K**



Skomplikowana kosmiczna symulacja myśliwca. 100 MB na HDD. Jak wam się podoba ta "kosmiczno-serialowa" muzyka? :) Aha, po odpaleniu gry MOŻE pojawić się komunikat o "padnięciu" czegoś o nazwie AoAclient albo o braku możliwości połączenia się itd. Nie przejmujcie się tym - interesuje nas przecież tryb offline. Tak czy inaczej pojawi się w końcu ciekawe menu. Wybierzcie z niego misję offline albo tutorial - i do boju...

Skrócona klawiszologia

Alt + Q - quit
W - zwiększ ciąg
S - ciąg wsteczny
X - hamulec
Q/E - boczne przechyły :)
Spacja - ognia!
F - odpal rakietę
Z - tryby ognia
Y/G/H/L - rozmaite tryby celowania
Alt-W - konsola broni
Alt-K - redefinicja klawiszy (Ctrl-Shift-F1, by zgrać)
Alt-S - kontrola mocy
<Alt-D> - konsola uszkodzeń

INDEKS DEM

Delta Force w Afganistanie



Novalogic ujawniło, że fabuła najnowszej odsłony serii Delta Force, samodzielnego rozszerzenia Land Warrior - Task Force Dagger, bazuje na aktualnych wydarzeniach Operacji Enduring Freedom (innymi słowy: wojny w Afganistanie). Jej twórcy obiecują 25 zróżnicowanych misji rozgrywających w Kandaharze, Mazar-i-Sharif, a nawet Tora Bora, 10 różnych grup specjalnych (m.in. SEALS, US Rangers, SAS), 30 rodzajów broni, w tym aż 17 nowych.

http://www.novalogic.com/

Outcast 2 w próżni

Jak informuje niemiecki serwis Appeal.de, prace nad Outcast 2: The Lost Paradise, sequelem ambitnej action-adventure, zostały chwilowo zawieszone.

http://www.outcast-2.de/



Kohan - edycja specjalna

Amerykańskie TimeGate Studios w porozumieniu ze Strategy First przygotowuje specjalne wydanie Kohan: Immortal Sovereigns. Edycja ta, opatrzona podtytułem 'Awards', prócz przystępnej ceny oferować ma całą gamę dodatków, w tym 13 nowych bohaterów, 12 map i usprawnioną AI.

http://www.kohan.net/

Halo - jednak także na PC!

Stanowiące jak dotąd xboxowy exclusive - Halo, jest najlepiej sprzedającym się tytułem na tę jakby niedocenioną (bo przepłaconą) konsolę. Zdołał przekonać do siebie aż 1 mln nabywców! Informujemy zaś o tym dlatego, że jego pecetowa wersja ma pojawić się jeszcze w tym roku!

http://www.xbox.com/



Dungeon Siege - dodatki

Już na początku maja pojawić się ma darmowy edytor Dungeon Siege'a, znakomitego hack & slasha, dzieła Gas-Powered Games/Microsoftu. W chwilę później - tutoriale uczące krok po kroku modelowania terenu, pisania skryptów AI przy użyciu Skritu, układania dialogów itp. Wreszcie jeszcze tego lata wydany będzie, bazujący na technologii Gmax, 'Siegemax' - czyli swoiste 3D studio, pozwalające eksportować powstałe z jego pomocą modele w jednym tylko, zrozumiałym dla gry formacie.

Warto też dodać, że Chris Taylor, szef Gas-Powered Games, nie wykluczył oficjalnego rozszerzenia Dungeon Siege'a oraz jego sequela! A jak udowadnia przypadek licencji MechWarriora, Microsoft potrafi zadbać o swoich najlepszych, więc...

http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege.asp/

FLASH

Raven: jedna tajemnicza

Z jednego z wywiadów z liderem Raven Soft. wynika, że twórcy wydanego nie tak dawno temu Jedi Outcast, pracujący w tej chwili nad Soldier of Fortune 2 oraz - dla id Software - Quake IV, mają jeszcze jeden, jak dotąd nieujawniony, atut w rękawie. Mamy nadzieję, że zbliżające się targi E3 wyjaśnią, jakiego kolejnego first-person shootera oczekiwać.

http://www.ravensoft.com/

Shiny w Infogrames

Wiadomość dosłownie z ostatniej chwili: nowym właścicielem Shiny zostało Infogrames. W ten sposób za 47 milionów USD Interplay wyzbył się ostatniej cennej licencji - matrixa.

http://www.shiny.com/

Kolejny C&C na E3

Informowaliśmy już o tym, jakoby w studiach dawnego Westwood (obecnie po prostu EA) tworzone były dwie gry z serii Command & Conquer. Pierwszą z nich - Generals, mieliśmy już okazję przedstawić na łamach, szczegóły na temat drugiej poznamy jednak dopiero na E3. Jedynym pewnikiem o drugim nowym C&C jest to, że jego premierę planuje się na rok... 2004.

http://www.generals.ea.com/

The Punisher - Ubi Soft

Kontynuujący politykę, sprawdzającą się jak dotąd, licencjonowania marvelowskich superbohaterów (m.in. Spider-Man, Freedom Force) Ubi Soft poinformowało o zawarciu kolejnych umów, dzięki którym już wkrótce dane nam będzie zo-

Master of Orion III - III kwartał

A jeszcze dokładniej: dopiero 27 września fani Master of Orion będą w stanie zagrać w trzecią część tej gwiezdnej strategii.

http://moo3.quicksilver.com/



Total Annihilation 2

Koreański Phantagram, twórca Kingdom Under Fire, okazał się wybrańcem, predestynowanym przez Infogrames, by zostać twórcą Total Annihilation 2. Fanów tej znakomitej strategii czasu rzeczywistego powinna ucieszyć wieść, że - mimo iż twórcą TA2 nie będzie nieistniejący już CaveDog Entertainment (jego lidera, Chrisa Taylora, szukać należy obecnie w microsoftowym Gas-Powered Games) - zmiany w stosunku do pierwowzoru mają być jedynie ewolucyjne. Niestety pytany o datę premiery TA2 Infogrames wskazał koniec roku... 2004!

I jeszcze ciekawostka: Total Annihilation 2 będzie dziełem wspólnym dwu grup developerskich: Phantagram odpowiadać ma bowiem wyłącznie za formę gry, stworzeniem engine'u i jego oprogramowaniem zajmie się natomiast Trilobyte, twórca Commandos: Behind Enemy Lines.

B&W2 - pierwsze szczegóły

Jak informuje Computerandvideogames.com Black & White 2, sequel ubiegłorocznego hitu LionHead Studios i Petera Molyneaux, będzie znacznie bardziej "bitewny" niż poprzednik. W B&W2 powracasz do świata, który zapomniał o swoim bogu i tylko od ciebie będzie zależeć, czy okaże się on bogiem litościwym, czy mściwym - białym czy czarnym...

http://www.lionhead.com/

Współzałożyciel Gray Matter w Foxie

Grega Goodricha, współzałożyciela i do niedawna współwłaściciela Gray Matter Studios (dawniej Xatrix), twórcy singleplayerowej części Return to Castle Wolfenstein, nie znajdziecie już w jego dawnym biurze. Od niedawna jest wiceprezesem i kierownikiem do spraw produkcji Fox Interactive.

UFO: Aftermath

Aftermatch to nowy oficjalny tytuł, jaki Altar Interactive, twórca Original War, nadał The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge - "duchowemu następcy", klasycznej strategii turowej - UFO: Enemy Unknown.

http://www.altarinteractive.com/ufo/





Supreme Ruler 2010 jesienią

BattleGoat Studios, twórca Supreme Ruler 2010, poinformowało, że gra - będąca zaawansowaną strategią, która każe godzić cele ekonomiczne, polityczne i militarne - nie będzie mieć premiery - jak wcześniej planowano - latem, lecz dopiero jesienią. Na szczęście wbrew temu, co może sugerować tytuł gry - roku 2002.

http://www.supremeruler2010.com/



baczyć w akcji Kapitana Amerykę, Punishera czy Nicka Fury.

Dodatkowo planowane jest stworzenie gier bazujących na nowej serii komiksów, tym razem prezentujących rzeczywistych superbohaterów: przedstawicieli nowojorskich służb ratowniczych z 11 września - The Call.

http://www.ubi.com/

Cossacks II: Napoleonic Wars

Niemieckie CDV ujawniło pierwsze szczegóły na temat sequela Kozaków: Europejskich Bojów. Ten, zatytułowany Cossacs II: Napoleonic Wars i tworzony przez autorów poprzedniczki, jest trójwymiarowym RTS-em, którego akcja, jak informuje tytuł, rozgrywa się w erze wojen napoleońskich.

http://www.cdv.de/english/_Index.htmls/

Wiosenna przecena w IM Group

IM Group poinformowało, że do 79 złotych spadły ceny Black & White, co na kilka tygodni przed polską premierą oficjalnego dodatku doń - Creature Island - może stanowić świetną okazję, by uzupełnić kolekcję. Dodatkowo w tej samej cenie zakupić można Commandos 2: Men of Courage oraz Emperor: Battle for Dune. Wreszcie - jako ostatnia, ale na pewno nie najgorsza - nową cenę uzyskał Operation Flashpoint PL - obecnie można go nabyć już za 59 zł!

http://www.imgroup.com.pl/

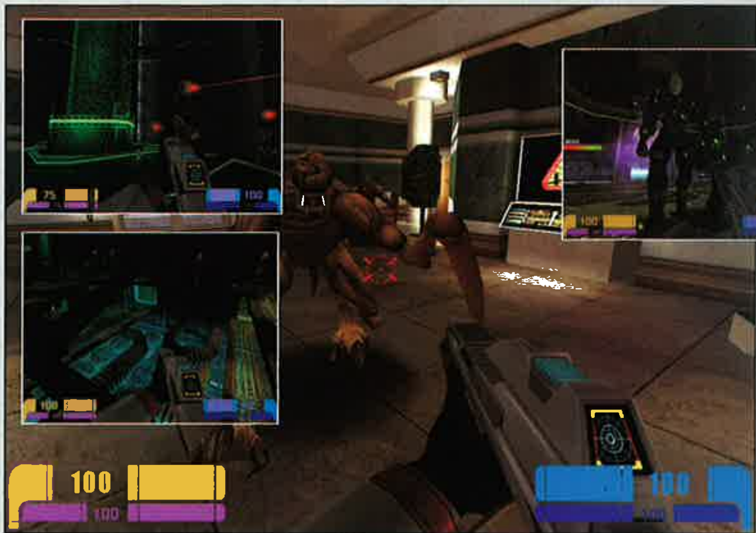
Crusader Kings

Amerykańska Strategy First oficjalnie ujawniła kolejny projekt, bazujący na engine'ie Europy Universalis. Ten, zatytułowany Crusader Kings, rozgrywać się ma w okresie rozciągającym się między podbojem Wyspy przez Wilhelma Zdobywcę a upadkiem Konstantynopola, a zatem na blisko pięć wieków... W przeciwieństwie też do EU Crusader Kings, stanowić będzie odbicie średniowiecznego społeczeństwa feudalnego i jego mentalności; będzie grą, w której religijność i honor postaci gracza mają ogrywać nawet większą rolę niż nabytki terytorialne...

Premiera Crusader Kings - już w lipcu.

Star Trek: Elite Force II

Activision poinformowało oficjalnie, że trwają już prace nad sequelem znakomitego ravenowego first-person shootera - Star Trek: Elite Force. Ten, zatytułowany po prostu Elite Force II, jest - jak wynika z materiałów prasowych - bezpośrednim sequelem "jedynki", tym razem tworzonym jednak na bazie Quake III Team Arena engine przez Ritual Entertainment. Zmiany mają jednak sięgać znacznie głębiej: gra na motywach Next Generation oferować ma całkowicie nowe wyzwania, m.in. konieczność walki w warunkach braku grawitacji - na kadłubie USS Enterprise.



Shoot to Kill: Columbian Crackdown

Ujawnianie przez kogokolwiek czegokolwiek pierwszego kwietnia nie jest pomysłem najlepszym z racji tego, że większość adresatów i tak w rewelację taką nie uwierzy. Tym bardziej gdy ogłaszającym jest Codemasters, projektem zaś - first person shooter, stawiający graczy w roli agenta departamentu ds. zwalczania narkotyków. Tymczasem - wbrew pozorom - Shoot to Kill: Columbian Crackdown jest faktem i jak obiecują jego twórcy, Juice Studio, wprowadzi - m.in. dzięki "rewolucyjnej AI i systemowi fizyki" - cały gatunek na nowe tory.
Bliższe szczegóły na temat tego bardzo interesującego projektu - na E3.

http://www.codemasters.com/

SimCity 4

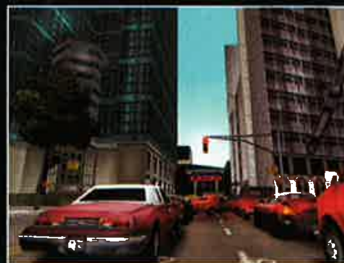
Wbrew temu, co myślą niektórzy gracze z niewielkim stażem, historia Maxis nie rozpoczęła się od The Sims. Mniej więcej 10 lat wcześniej ich gwiazda zabłysła dzięki Sim City, grze stawiającej graczy w roli zarządzającego wioską, której ambicją było stać się metropolią. Informujemy o tym dlatego, że potwierdzono pogłoski, jakoby Maxis - prócz kolejnego tytułu z serii The Sims, pracowało nad czwartą już odsłoną Sim City! O postępach w pracach nad Sim City 4 będziemy informować na bieżąco. Tymczasem zaś screeny.



GTA3 PC - nowe screenshoty

Na niespełna dwa miesiące przed planowaną datą premiery pecetowej wersji playstationowego hitu - Grand Theft Auto, jej twórcy, RockStar Interactive, przypomnieli sobie o fanach i na nowej ministronie gry umieścili kilka screenshotów z GTA3 PC. Jak dowiadujemy się z umieszczonych na niej informacji, gra prócz tekstur w wysokiej rozdzielczości wzbogacona ma być o całkowicie pecetowy, tj. klawiaturowy-myszowy, interfejs!

http://rockstargames.com/grandtheftauto3/



ŚWIAT NAJNIŻSZYCH CEN



EUROPA UNIVERSALIS II

Kieruj jednym z 200 narodów, kontroluj jego politykę wewnętrzną i zewnętrzną. Bierz udział w wojnach religijnych, wysyłaj ekspedycje na podbój Nowego Świata, doprowadź swój kraj do rozkwitu i globalnej dominacji. Kontroluj sytuację na morzach i oceanach, ćwicz najemników do obrony państwa, nawracaj pogan na swoją religię.



BALDUR'S GATE II NUMEROWANA EDYCJA + TRON BHAALA

Wspaniały zestaw kolek-cjonerski w skład którego wchodzi: Baldurs Gate 5xCD, dodatek do gry Baldurs Gate Opowieści z Wybrzeża Mieczy 1xCD, Baldurs Gate 2 4xCD oraz bonus CD z dodatkami do Baldurs Gate II 1xCD, koszulka, karty oraz pocztówki z postciami z gry.
W prezencie dodatek Tron Bhaala.



HEROES III + ARMAGEDDON'S BLADE

Wspaniały zestaw dla wszystkich fanów gier strategicznych, pełna polska wersja Heroes of Might&Magic III wraz z dodatkiem Armageddon's Blade!
Niskie wymagania sprzętowe, doskonała okazja – najniższa cena na rynku.

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA – CZERWIEC

STRONA GŁÓWNA | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE I RPG | KSIĄŻKI | FILMY DVD | GAMEBOY

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA



SIMS WAKACJE



WARRIOR KINGS



HEROES IV



FIFA WORLD CUP 2002



HALF LIFE GENERACJA

Kupując jeden z produktów ze Specjalnej Oferty Wirtualnego Świata otrzymasz jedną z trzech fantastycznych gier: TRAFFIC GIANT GOLD PL, GIANTS: OBYWATEL KABUTO PL lub ORIGINAL WAR PL GRATIS





FALLOUT 2



CAR TYCOON



LONGEST JOURNEY



ALIEN VS. PREDATOR



STARCRAFT + BROODWAR



DUKE NUKEM MANHATTAN



SIMS RANDKA



MAFIA



GHOST RECON



JEDI KNIGHT II

SUPER PROMOCJA!!!



102 DALMATYŃCZYKI



PIŁKARSKIE MISTRZOSTWA ŚWIATA

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 7,90 zł. (3-7 dni)
- Dostawa na drugi dzień – dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.
- Bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Fachowa obsługa i zawsze rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIĄŻKI | GRY KOMPUTEROWE | FILMY DVD



KRUCJATA LIBERTEGO



WROTA BALDURA II



DZIEDZICTWO KRWI



WŁADCA PIERŚCIENI tom 1-3

ZAMÓW JUŻ DZIŚ



DIABLO: CZARNA DROGA

GRY KARCIANE I RPG | AKCESORIA I GADŻETY | GAME BOY



MAGIC THE GATHERING 7 ED.
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.



LORDS OF THE RING
Zestaw podstawowy zawiera: 63 karty (60 stałych i 3 rzadkie karty włożone losowo), dostępna w polskiej lub angielskiej wersji językowej.



PRESSURE COOKER DECK
Odyssey: Pressure Cooker. Gotowa do gry talia. (60 kart)

ZADZWOŃ I ZAMÓW : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

D-Day to Berlin = Frontline Command

Brytyjskie Bitmap Brothers, w porozumieniu ze swym wydawcą - Codemasters, poinformowało, że zapowiadany na zimę RTS, umożliwiający wzięcie udziału w walkach we wszystkich ważniejszych bitwach decydującej fazy drugiej wojny światowej - World War II: D-Day to Berlin, został przemianowany na World War II: Frontline Command.





http://www.codemasters.com/ww2/

Cięcia w NWC

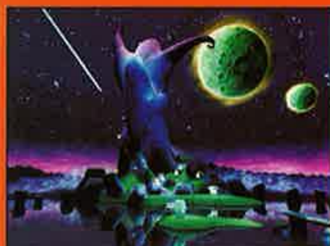
Jak informuje Celestial Heavens, serwis poświęcony w całości grom serii Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic, jeden z współtwórców serii HoMM - Gus Smedstad, zdecydował się opuścić New World Computing oraz 3DO i próbować szczęścia na własną rękę. Ponadto natychmiast po zakończeniu prac nad Might & Magic IX oraz Heroes of Might & Magic IV blisko dwie trzecie pracowników New World Computing otrzymało wypowiedzenia, w tym - co najciekawsze - cały (prócz jednej osoby) team HoMM4. Część zwolnionych otrzymała możliwość pracy w studiach 3DO w San Francisco, pod warunkiem jednak, że sami i na własny koszt zorganizują sobie przeprowadzkę.

http://www.3do.com/

Rayman 3 w listopadzie

Jak informuje PC Gamer, premiera trzeciej części jednej z najpopularniejszych pecetowych platformówek, zatytułowana Hoodlum Havoc, została przesunięta na listopad.

http://www.ubi.com/





Age of Wonders II

Take 2 poinformowało, że już niebawem, bo w końcu maja, dane nam będzie ponownie odwiedzić baśniowy świat znakomitej strategii turowej - Age of Wonders. Age of Wonders II: The Wizard's Throne, dzieło Triumph Studios, została znacznie poprawiona i "pogłębiona" w stosunku do pierwowzoru, m.in. umożliwić ma grę jako władca absolutny jednej z 12 (!) ras. Age of Wonders 2 ukaże się pod koniec czerwca w cenie 69 zł.

Jego wydaniem zajmuje się Play-It!





http://aow2.godgames.com/

Hearts of Iron

Strategy First poinformowało, że twórcy Europa Universalis - szwedzki Paradox Entertainment, zamierza sprawdzić się w zadaniu tworzenia strategii czasu rzeczywistego, osadzonej w rzeczywistości drugiej wojny światowej. Ta, nazwana Hearts of Iron, podobnie jak EU, rozgrywać się ma na obszarze całej ziemi, w przeciwieństwie jednak do niej - w okresie zaledwie 11 lat - od 1936 do 1946 roku, w czasach starcia faszyzmu, komunizmu, demokracji.

http://www.strategyfirst.com/en/

FLASH

Rune: The Official Soundtrack

Wielbicieli Rune, action TPP z dzielnym wikingiem Ragnarem w roli głównej, zainteresuje z pewnością fakt, że twórcy gry, Human Head Studios, zdecydowali się na wydanie soundtracka, stanowiącego kompilację utworów muzycznych z oryginalnej Rune, dodatku doń - Halls of Valhalla, oraz Rune playstationowego - Viking Warlord.

http://www.humanhead.com/headhunt.htm/

Restaurator Chan T.

Wspomniany już Trevor Chan - jak okazuje się - także odpowiada za tworzoną dla koreańskiego Phantagram Interactive "grę we właściciela restauracji". Ten, dotąd nienazwany sim/tycoon/giant, umożliwić ma zabawę zarówno w grzeczny (konkurowanie poprzez wysublimowany wystrój jadłodajni czy jakość jej potraw), jak i niegrzeczny (np. dzięki tworzonej równolegle organizacji mafijnej) sposób.

Stalingrad

Francuskie 4X Studio ujawniło, że równolegle z Iron Storm (TPP w świecie niekończącej się pierwszej wojny światowej) trwają prace nad Stalingradem, grą, w której gracz wcieli się w postać snajpera w tym rozdartym wojną mieście. Jak widać, pamięć "Wroga u bram" nadal jest żywa...

Karma: Immortality

Nie sposób nie zauważyć, że coraz więcej developerów pochodzenia koreańskiego, wyraźnie zachęconych przykładem NC Soft (którego zapowiedziany właśnie MMORPG - Lineage 2, należy do najpiękniejszych, jakie mieliśmy okazję dotąd widzieć!), stara się zdobyć uznanie także zachodnich graczy. Przykładem może być wspomniany już parokrotnie Phantagram oraz - twórca Karma: Immortality - Dragonfly. Ten ostatni proponuje online'owy FPS (z silnymi elementami role-playing!), osadzony w realiach drugiej wojny światowej bądź też, jeśli wola, przyszłościowej Immortal War.

Trainz Service Pack

Jak informują twórcy Trainz - Auran, w trzecim Sevice Packu do tej modelarsko-kolejarskiej gry, prócz możliwości rozgrywania scenariuszy, pojawi się funkcja zapisu stanu gry. Rzec by można - nareszcie, gdyż nie oferujące jak dotąd niczego ponad możliwość oglądania pociągów oraz scenerii Trainz cechowała raczej mizerna grywalność...

Strój Lary Croft na aukcji!

Eidos Interactive poinformowało o zamiarze wystawienia na aukcji oryginalnego stroju pierwszej i zdaniem wielu - dotąd niepobitej, jeśli idzie o tzw. walory dublerki, Lary Croft - Nell McAndrew. Dochód z aukcji w całości będzie przeznaczony na potrzeby UNICEF-u. A jako że naprawdę niewiele przesady jest w słowach Jeremy'ego Heath-Smitha, współtwórcy Core De-

Highland Warriors





Niemiecki duet Soft Enterprises/Data Becker GmbH & Co. KG poinformował, że planuje wskrzeszenie czasów bohaterskiej walki Szkotów z angielskim okupantem. Twórcy obiecują, że Highland Warriors - trójwymiarowy RTS, pod względem klimatu i bogactwa grafiki przywodzić ma na myśl filmowego "Bravehearta".

Premiera Highland Warriors planowana jest na koniec roku 2002.

http://www.se-games.com

Soccer Manager

Austriacki JoWood, porwany falą futbolowego entuzjazmu, w pośpiechu kończy prace nad menedżerem piłkarskim wszystkich ważniejszych europejskich lig i pucharów. The Soccer Manager ma ukazać się jeszcze przed Mistrzostwami.

http://www.jowood.com/en/

TRIBES: Fast Attack, Aerial Assault

Informowaliśmy już o Tribes: Fast Attack, samodzielnym tytule serii online'owych FPS-ów - Tribes, jaki właściciel praw do tytułu - Sierra, ujawniła na początku roku. Jak dowiadujemy się teraz, bazujące na zupełnie nowym engine'ie graficznym Tribes: Fast Attack zawierać ma kampanię single player. Jej twórcy - Inevitable Entertainment - planują także wzbogacenie gry o popularny mod Team Rabbit 2.
Przy okazji podawania nowej zawartości Tribes 2: Fast Attack wyszło na jaw, że Inevitable Entertainment zajmuje się także tworzeniem Tribes 2 na PS2. Ta ostatnia, nazwana Aerial Assault, przypominając w wielu aspektach Fast Attack - ma być wyraźnie odmienna od niej.

http://tribes2.sierra.com/

WIELKIE HITY JUŻ ZA 26,99!

DOSKONAŁA GRA PRYGODOWA ATLANTIS II NA 4 CD!

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
informacje prosto ze źródła

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Gra ATLANTIS II na 4 płytach CD po polsku

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry





ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Już 15 maja do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra Wielkie Hity, w której wydajemy najbardziej kultowe gry w historii komputerów PC. Tym razem znajdzie się w niej pełna, polska wersja gry Atlantis II!!! Przenieś się do starożytnego świata i uratuj go przed katastrofą. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, znanych i oryginalnych gier komputerowych. Kup w najbliższym punkcie z prasą egzemplarz eXtra Gra: Wielkie Hity!

JESZCZE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA Z GRĄ PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

AvP2: Primal Hunt



Primal Hunt to tytuł pierwszego (z wielu - miejmy nadzieję) oficjalnego dodatku do znakomitego first-person shootera (crushera, slashera, beheadera) - Aliens vs. Predator 2. Jego twórca, Third Law Interactive, znany już z chociażby KISS Psycho Circus: The Nightmare Child, bardzo poważnie potraktował zadanie uzupełnienia miejscami niejasnej historii LV-1201. W Primal Hunt bowiem akcja rozpocznie się na 500 lat przed wydarzeniami opowiedzianymi w AvP2, a więc w czasach, gdy planeta stanowiła odwieczne terytorium łowieckie Predatorów, którzy tu właśnie zdobywali trofea z "twardego mięsa" - Xenomorphów.



Primal Hunt z bardziej przyziemnej perspektywy to 9 nowych poziomów (3 na każdą rasę), kilka nowości (np. ludzką umiejętność wykorzystywania podwójnego pistoletu czy nowych Turret Gun i - uwaga! - Sentry Gun) oraz zastępująca wcześniejszego Xenomorpha rasa - Predalien!

Pierwotne łowy rozpoczną się już w czerwcu.

http://avp2.sierra.com/
http://www.thirdlaw.com/frame.html/



Agassi Tennis Generations

DreamCatcher ujawnił oficjalny tytuł multiplatformowego (PC, PS2, GBA) tenisa, wykorzystującego słynną postać Andreasa Agassiego: Agassi Tennis Generations. Pierwsze screeny - poniżej.



Sims Online - beta tego lata

Jak informuje Electronic Arts, jeszcze tego lata odbędą się beta-testy wyczekiwanego niecierpliwie przez miliony fanów, online'owego, wirtualnego życia The Sims. Sims Online pozwolą całkowicie zanurzyć się w wirtualnym (ale wyposażonym we wszystkie cechy realnego, m.in. ekonomię) świecie ludzi. Więcej szczegółów - po E3.

http://thesimsonline.ea.com/



FLASH

sign, twierdzącego, że "to ubranie jest jedną z najbardziej pożądanych rzeczy w historii gier komputerowych" - gest ten może okazać się wcale nie tak symboliczny, jak mogłoby się na pierwszą myśl zdawać...

RTCW - źródła

Id Software, czyniąc zadość tradycji upubliczniania kodów źródłowych kolejnych gier/engine'ów, umieściło na własnym serwerze ftp źródła Return to Castle Wolfenstein, milionowego hitu ubiegłych Świąt - gry, której multiplayer po dziś dzień, zdaniem wielu, nie ma sobie równych!

Fallout Fantasy?

Francuskie Overgame.com, powołując się na źródła zbliżone do oficjalnych, poinformowało, że przeżywający ostatnio bardzo poważne problemy Interplay dał się wreszcie przekonać co do zasadności stworzenia kolejnej gry w niezrównanym świecie Fallouta. Na nieszczęście dla wszystkich czekających Fallout Fantasy (tak bowiem miałby zwać się ów nowy Fallout), korzysta jakoby z engine'u graficznego, wykorzystanego w Baldur's Gate: Dark Alliance, a więc pojawi się najprawdopodobniej wyłącznie na PS2. Więcej szczegółów - na pewno po E3.

Hot Pursuit 2 na PC!

Dosłownie na kilka godzin przed zamknięciem numeru doszły nas słuchy, że Electronic Arts zdecydowało się stworzyć pecetową wersję zapowiadanego wcześniej jako exclusiv PS2 - Need for Speed: Hot Pursuit 2! W nim, prócz licencjonowanych samochodów (m.in. ferrari 360 spider, lamborghini murcielago, porsche carrera GT) i 20 zupełnie nowych torów, pojawią się nieznane dotąd tryby gry, m.in. TopCop, czyli swoisty konkurs gliniarzy!
Premiera Need for Speed: Hot Pursuit 2 - latem tego roku.

http://www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp/

Blizzard banuje Battle.net

Ponad 20 tys. kont ludzi grających za pośrednictwem Battle.netu zostało zabanowanych w ramach toczonej przez Blizzard wojny z oszustami. W tym szczególnym przypadku wszystkie one korzystały z metody Chest Hack, pozwalającej na multiplikowanie przedmiotów i tym samym zakłócającej stabilność systemu gry. Ta dbałość o fair play dobrze wróży jakości online'owych rozgrywek w najnowszej, przewidzianej na czerwiec grze Blizzarda - WarCrafcie III.

HoMM4 - łatki i... rozszerzenie?

Jednym z nielicznych ocalałych po pogromie New World Computing (informowaliśmy o tym) - Christian Vanover, przedstawił na forum plany NWC i 3DO w sprawie usprawnień wyda-

Shining Lore Online



Shining Lore jest tytułem, który wielbiciele japońskiej kreski, realizujący się zapewne aktualnie dzięki Grandia II, zdecydowanie powinni zapamiętać. Ten multiplatformowy (pC PS2, XBox) online'owy role-play, dzieło koreańskiego Phantagramu (twórców Kingdom Under Fire), wykorzystywać ma bowiem wszystkie tak ukochane przez nich mangowe efekty - wielkie oczy, celowe zniekształcenia itp. Pierwszy screenshot - powyżej.

http://www.shininglore.com/

Shadowbane - when it's ready

Wzorem 3D Realms i Duke Nukem Forever, Ubi Soft i Wolfpack Studios, duet tworzący online'owego role-playa - Shadowbane, przestał ustalać kolejne "pewne" daty zakończenia jego beta-testów oraz premiery i stwierdził po prostu "będzie, kiedy będzie gotów". To 'when it's ready' najprawdopodobniej oznacza dla nas wrzesień.

http://shadowbane.ubisoft.com/home/news.shtml/



Wings, Lords of the Rising Sun - remake'i

Cinemaware, pewnie zmierzając ścieżką wytyczoną przez Defender of the Crown, przygotowuje premiery kolejnych "zremasterowanych cyfrowo" remake'ów dawnych hitów: Wings i Lords of the Rising Sun. Jednak czy okażą się równie grywalne jak niegdyś - zobaczymy już niebawem.

http://www.cinemaware.com/

Prince of Qin

Strategy First i Object Software wspólnie podjęły się ryzyka, by zostać przewodnikiem graczy po starożytnych Chinach. Przedsięwzięcie, w ramach którego odbędzie się ta podróż, zatytułowano Prince of Qin. I jest ono zorientowaną na akcję grą role-playing, której akcja rozgrywa się w ostatnich latach panowania dynastii Cin (ok. 2200 lat temu).



Kolejne szczegóły - wkrótce.

http://202.130.3.136/products/zhuanqu/qinshang_english/default.asp/

Age of Mythology po wakacjach!



Firma APN Promise - dystrybutor gier Microsoft - podsumowała dotychczasową sprzedaż gier z serii Age of Empires. Ogólna liczba sprzedanych przez dystrybutora gier to 11 270 sztuk. Największym zainteresowaniem wśród klientów cieszyła się edycja Age of Kings. Przeszło 10 tys. osób nabyło egzemplarze właśnie tej edycji. W związku z niesłabnącym zainteresowaniem, planowana jest kolejna odsłona Age of Empires - Age of Mythology. Jej premiera w Polsce odbędzie się jesienią 2002 roku.



http://www.microsoft.com/games/ageofmythology/greek_home.asp/

IM Group i Empire

Jak informuje IM Group, na mocy kontraktu z firmą Empire Interactive o dystrybucji ich gier w Polsce, jeszcze w pierwszej połowie 2002 r. ukaże się kilka bardzo atrakcyjnych tytułów. I tak wielbicieli tenisa na pewno ucieszy wieść, że już za kilka tygodni będą mieli możliwość zagrania w pecetową wersję słynnego, konsolowego hitu Virtua Tennis. Z kolei dla miłośników samochodów wielką atrakcją na pewno będzie pecetowa wersja Crazy Taxi - gry, w której możemy wcielić się w taksówkarza i szaleć po mieście w poszukiwaniu zarobku. Dodatkowo, jeśli ktoś woli bardziej niezwykłe wyścigi, polecamy grę Antz Extreme Racing - w której ścigamy się jako mrówki, bohaterowie popularnego filmu animowanego "Mrówka Z"!

Poniżej screenshot z pecetowej wersji dreamcastowego hitu - Crazy Taxi.



MoH:AA dla mapperów

Zgodnie z wcześniejszymi obietnicami Electronic Arts upubliczniło edytor poziomów do tegorocznego FPS-owego hitu Medal of Honor: Allied Assault.

http://mohaa.ea.com/downloads/level_editor.html/

Total Immersion Racing

Empire Interactive postanowiło konkurować z codemasterowym Pro Race Driverem. Jego Total Immersion, podobnie jak nowa TOCA, pozwoli wcielić się w postać młodego kierowcy wyścigowego najniższej klasy GT, by pomóc mu osiągnąć najwyższe laury i możliwość testowania ośmiolitrowych prototypów. Ma przy tym oferować najlepsze, osiągalne na pecetach, wrażenie jazdy, wykorzystując przy tym licencjonowane samochody oraz tory.

Premiera Total Immersion odbędzie się na przełomie listopada i grudnia.

FLASH

nego przed zaledwie kilkoma tygodniami Heroes of Might & Magic. Na pierwszy ogień, jak stwierdził, pójdzie patch techniczny, poprawiający (miejmy nadzieję) problem tzw. memory leaks. Następnie jako druga pojawi się łatka, dodająca nieobecny w wersji 1.0 tryb sieciowego multiplayera, oraz co ciekawe - heksagonalną siatkę na planszy walki. Usprawnieniu ma ulec także AI przeciwników. Wreszcie - gdy gra zostanie faktycznie ukończona, rozpoczną się prace nad pierwszym oficjalnym dodatkiem do niej. Ten klasycznie zawierać ma nowe kampanie, przeciwników, przedmioty...

http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/

Icewind Dale II Collector's Edition

Duet Black Isle Studios/Interplay poinformował o decyzji wydania edycji kolekcjonerskiej Icewind Dale II, sequela hack & slasha w świecie Forgotten Realms. Ta, dostępna wyłącznie poprzez internetowy sklep Interplaya (www.Interplay-Store.com) pojawić się ma równolegle ze zwykłą wersją gry i zawierać m.in. dodatkowy krążek z rozszerzeniami gry oraz muzyką z gry (tym razem już niestety nie autorstwa Jeremy Soule'a).

http://icewind2.blackisle.com/

LucasArts i Luftwaffe?

Kilka miesięcy temu informowaliśmy o rzekomym porozumieniu, jakie osiągnął LucasArts z dawnym partnerem - twórcą serii X-Wing, Lawrencem Hollandem i jego Totally Games. Dziś miło nam potwierdzić te zapowiedzi - rzeczywiście LucasArts i Totally Games podpisały umowę, na podstawie której w roku 2003 pojawi się symulator lotu, osadzony w realiach drugiej wojny światowej: gracz zaś otrzyma szansę wstąpienia do stanowiącej tajemnicę, elitarnej eskadry - i podjęcia się najbardziej niebezpiecznych misji!

Przypominamy, że Totally Games jest twórcą podobnych tytułów - Secret Weapons of the Luftwaffe oraz Their Finest Hour: The Battle of Britain, więc doświadczenia mu nie brakuje. Nawiasem zaś mówiąc - żal, że jednak nie TIE 2003, ech...

http://www.lucasarts.com/

The Sum of All Fears

Suma wszystkich strachów to tytuł powieści modnego ostatnimi czasy Toma Clancyego oraz bazującego na jej motywach filmu z Morganem Freemanem w roli głównej. The Sum of All Fears to jednak tytuł gry przygotowywanej przez Red Storm Entertainment i przewidzianej na przełom maja i czerwca. Ta pozwoli graczom na objęcie stanowiska dowódcy w grupie antyterrorystycznej podczas 11 misji na całym świecie.

http://www.redstorm.com/games/gameinfo.php?id=400

Jeremy Soule w NWN!

BioWare potwierdziło dochodzące nas pogłoski, jakoby za oprawę muzyczną Neverwinter Nights, gry role-playing nowej generacji, odpowiadać miał Jeremy Soule - kompozytor, którego talent dał się już poznać przy okazji m.in. Icewind Dale'a czy Dungeon Siege'a.

http://www.jeremysoule.com/

Kolejne Bestsellery w sklepach

Już wkrótce nakładem wydawnictwa Play-It ukażą się 3 kolejne gry, wchodzące w skład serii Bestseller. Pierwszym z nich będzie Aliens vs. Predator Gold, czyli złota edycja przełomowej gry akcji bazującej na kinowych hitach: "Obcy" oraz "Predator". AvP Gold Bestseller, zgodnie z założeniami serii zawierać będzie "coś eXtra": płytę CD z dodatkowymi trzynastoma misjami.



Drugim z nowych bestsellerów jest Faraon - rekomendowana przez Ministerstwo Edukacji Narodowej gra strategiczna autorstwa twórców Cezara III, rozgrywająca się w starożytnym Egipcie. Dodatkiem do wydanej w wersji polskiej gry jest eXtra prezent w postaci "Encyklopedii Egiptu" firmy Fogra.

Trzecią pozycją wreszcie jest Tribes 2, dynamiczna zespołowa gra akcji zarówno dla pojedynczego gracza, jak i w trybie multiplayer. Ten ostatni dzięki rewolucyjnym nierzadko rozwiązaniom (np. wykorzystaniu czołgów, bombowców czy odrzutowych plecaków), możliwością gry aż do 62 osób naraz oraz - naturalnie - zgodnym z dewizą "zawsze coś eXtra", bonusem, jakim jest dodatkowa płyta CD z wieloma dodatkami do gry (mody, skiny, patche etc.), czynią z bestsellerowej edycji Tribes 2 prawdziwe 'a-must-have' dla wielbicieli gier tego typu.

Cena każdego z bestsellerów - 49 zł.

http://www.playit.pl/

Nowe nabytki Manty

Manta informuje, że została dystrybutorem trzech ciekawie zapowiadających gier na platformę PC: The Celtic King - rewelacyjnego RTS-a autorstwa bułgarskiego Haemimont, twórców m.in. Tzar: Ciężar Korony; Hoverace - futurystycznych wyścigi ukraińskiej GSC-Game World; Homeplanet wreszcie, czyli symulatora kosmicznego myśliwca rosyjskiej Revolt Games. Co równie ciekawe, wszystkie wymienione gry wydane zostaną rzeczywiście w rewelacyjnie niskiej cenie - 19,90 zł!

Poniżej parę fotek z Homeplanet.

http://www.re-voltgames.com/









FLASH

Deadly Dozen: Pacific Theatre

Wydany przez Infogrames pod koniec ubiegłego roku Deadly Dozen, drużynowy first-person shooter, choć naturalnie znacznie słabszy niż podobny Medal of Honor: Allied Assault, spodobał się graczom do tego stopnia, że uzasadnione stało się stworzenie jego sequela. Ten, tworzony przez ten sam team - nFusion Interactive - i zatytułowany Deadly Dozen: Pacific Theatre, pozwoli wziąć udział w 12 misjach na froncie amerykańsko-japońskim. Warto też dodać, że prócz poprawionej, wreszcie ludzkiej AI - Pacific Theatre zawierać ma tryby multiplayer: deathmatch oraz... cooperative!

Kurka Wodna 2

Kurka wodna - ultraprosta, lecz bardzo sympatyczna gierka w polowanie na kurczaki, z 50 tysiącami sprzedanych egzemplarzy okazała się nowym bestsellerem TopWare. Wszystkich fanów ucieszy też zapewne wieść, że programiści z firmy Toontraxx (z bielskiego oddziału TopWare) pracują nad kolejną jej częścią. W tej naturalnie nowe poziomy, broń, kury i kurczaki, różne tryby gry oraz...
Premiera Kurki Wodnej 2 we wrześniu 2002.

http://www.topware.pl/index2.html/

www.grajmy.com

Polski wydawca gier Microsoft - APN Promise, uruchomił serwis "kojarzący" chętnych do grania w Sieci, czyli polski odpowiednik MS Zone! Dostępny pod adresem www.grajmy.com, całkowicie darmowy (wymagający jedynie bardzo prostej rejestracji) serwis umożliwia grę m.in. w Age of Empires, Flight Simulator 2002, MechWarrior 4, Medal of Honor, Operation Flashpoint. APN Promise obiecuje także support do kolejnych gier w miarę pojawiania się na rynku nowych tytułów (liczymy na Dungeon Siege'a). Brawo!

http://www.grajmy.com/

BlowOut

Niezależny i bliżej nam dotąd nieznany developer o ciekawej nazwie - KaosKontrol, ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące ich pierwszego tytułu: BlowOut. Ten, dumnie zwąc się spadkobiercą duchowym DOOM-a, Abuse czy Starship Troopers (filmu, nie gry...), postawi graczy w roli dowódców oddziałów futurystycznych marines i wręczy tak klasyczne zabawki, jak m.in. piła łańcuchowa, shotgun, minigun czy miotacz ognia...

Więcej szczegółów na oficjalnej stronie BlowOuta.

http://www.blowoutgame.com/



Lost Continents - co dalej?

Na stronie oficjalnej The Lost Continents, online'owego role-playa w świecie stanowiącym wierne przełożenie wizji archeologii, twórców postaci Indiany Jonesa (a więc oczekujące swych odkrywców ukryte miasta, mityczne stwory i... skarby!) - pojawiło się zdanie, które w wolnym tłumaczeniu brzmi następująco: "musimy zastanowić się, czy jesteśmy w stanie zrobić grę wystarczająco dobrze", co oznacza ni mniej, ni więcej jak to, że projekt został zawieszony. W tej sytuacji jedynie prezentem pożegnalnym wydają się screenshoty, jakie pojawiły się na niej następnego dnia, a które reprodukujemy poniżej.

http://lostcontinents.vr1.com/



Hotel Giant

Jak obiecuje JoWooD, już pod koniec czerwca wszyscy, marzący skrycie o posadzie dyrektora hotelu, będą w stanie za sprawą Hotel Giant - dzieła samego Trevora Chana (twórcy m.in. Capitalism II i Seven Kingdoms) - marzenie to spełnić. W ramach rozgrywki bowiem możliwe będzie zbudowanie i zarządzanie aż 20 zróżnicowanymi hotelami (od historycznych przez romantyczne po ultranowoczesne) w 15 różnych miastach świata. Więcej szczegółów już wkrótce, tymczasem zaś - screen.



Myth: Kodeks Absolutu

Na początku maja pojawił się w sklepach Myth: Kodeks Absolutu, zestaw kolekcjonerski dwóch pierwszych części znakomitej strategii czasu rzeczywistego: Myth: Upadli Władcy (The Fallen Lords) i Myth 2: Duszożerca (Soulblighter), oraz dodatkowo 8 scenariuszy dla Myth 2, stworzonych przez firmę Badlands - Myth 2: Chimera. Nie dość na tym - w zestawie znalazło się miejsce na inne prezenty: kolekcję starannie wyselekcjonowanych, nieoficjalnych map i scenariuszy, pozwalających przeżyć niesamowitą przygodę w zupełnie innym świecie, np. na Dzikim Zachodzie, w czasie drugiej wojny światowej, w średniowiecznej Japonii czy w świecie piratów z Morza Karaibskiego, oraz oficjalne, polskojęzyczne kompendia wiedzy do Myth: Upadli Władcy (268 stron) i Myth 2: Duszożerca (251 stron) w pliku .pdf.



Myth: Kodeks Absolutu wydany został przez Play-It! w wersji kinowej, tj. angielskim głosom towarzyszą polskie podpisy, i dostępny jest po przystępnej cenie 69 zł.

http://www.playit.pl/

WITAJ W ŚWIECIE MOCY I MAGII!

Might and Magic IX

Najnowsza część
kultowej gry role-playing
w sprzedaży od 5 czerwca
w rewelacyjnej cenie 99,90 zł!

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Might and Magic® IX na 2CD
- Grę Might and Magic® VIII na 2CD

Polskie wydanie zawiera:
- Grę Heroes® IV - 2 CD w pudełku DVD
- 128-stronicową instrukcję do gry Heroes® IV
- Gry Heroes® I i Heroes® II Gold - 2 CD w pudełku DVD
- Wspólną instrukcję do gier Heroes® I i Heroes® II Gold

Jedna z najbardziej
oczekiwanych gier
strategicznych 2002 roku
już w sprzedaży w cenie 99,90 zł!

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC®

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®
www.mightandmagic.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

GATUNEK: PRZYGODOWA

Inquisitor

RING II

Poza ciemnymi, złowróżbnymi lasami na szczycie świata, nadciąga legenda o chłopcu nieznającym strachu... O złamanym mieczu wymagającym ponownego wykucia. O młodzieńcu toczącym bój ze smokiem, strażnikach strzegących pierścienia, którego moc powinna być w jego ręku... Sequel Ring the Legend of Nibelungen nadchodzi. Przygotujcie się na Ring 2: Twilight of the Gods!

Philippe Druillet i Arxel Tribe nie próżnowali - kończą adaptację drugiej już części wagnerowskiej tetralogii "Pierścień Nibelunga". Jest to jedna z najpiękniejszych historii, jaka została kiedykolwiek opowiedziana, a na jej kanwie powstało wiele niezapomnianych dzieł. "Pierścień Nibelunga" swoje korzenie ma w skandynawskiej mitologii. Opowieści po raz pierwszy spisane zostały przez braci Grimm, następnie posłużyły Wagnerowi jako libretto do jego monumentalnej opery. Fani Tolkiena, nadstawcie uszu - ten wspaniały pisarz wykorzystał również elementy starodawnego mitu w swym "Władcy Pierścienia". Główny motyw: przeklęty klejnot o ogromnej mocy - został zaczerpnięty właśnie z pradawnej opowieści.

Gra zapowiada się bardzo ciekawie. Przygotowanych jest ponad 25 różnych scenerii: tajemnicze, stare lasy, zamki... Spotkamy 24 oryginalnych postaci: bogów, herosów, smoki, ogry - słowem - wszystko, co potrzebne, by zadowolić gracza. Całość utrzymana w charakterystycznym klimacie Druilleta. Oferowanych jest 30 minut filmików oddających idealnie nastrój gry, oferującej prosty interfejs. Warto wspomnieć, że część pierwszą uznano za najlepszą przygodówkę, przyznano jej nagrodę Emmy w roku 1998. Gra ma pojawić się dosłownie na dniach. Dla fanów przygodówek na pewno będzie to bardzo smakowity kąsek. Czekamy z niecierpliwością!

RING II: Twilight of the Gods

Producent: Arxel Tribe/Cryo Interactive Entertainment

PIEŚŃ O NIBELUNGACH

(Nibelungenlied), średniowieczny, niemiecki, anonimowy epos bohaterski z pocz. XIII w. Pisana językiem średnio-wysokoniemieckim; nawiązywała do podań germańskich z okresu wędrówki ludów i podboju Burgundów przez Hunów; składa się z 2 cz. Śmierć Zygfryda i Zemsta Krymhildy; wątki w wielu utworach literackich i muzycznych (m.in. R. Wagner - tetralogia Pierścień Nibelunga).

GATUNEK: RTS

Buszując po Necie natknąłem się na obszerny artykuł poświęcony najnowszej produkcji Electronic Arts. Mowa o słabo nagłośnionym w Polsce Command & Conquer: Generals. Seria jak najbardziej znajoma, ale ten podtytuł...

Gen. Martini



COMMAND & CONQUER GENERALS

Nim przejdę do opisu fabuły - wyjaśnienie. C&C:G to gra strategiczna działająca w pełnym 3D. Po wydanym ostatnio FPP pt. Renegade twórcy świata postanowili wrócić do korzeni. Nie dziwię się. W końcu Command & Conquer zawsze będzie kojarzył się ze strategiami - to w tym gatunku tytuł rozwija skrzydła i ma możliwość zaprezentowania najlepszych cech (patrz: poprzednie części). Gwoli ścisłości: Electronic Arts nie zamierza zanudzać nas starymi historyjkami. Czytaj: nowy Command & Conquer nie łączy absolutnie nic z wszelkiej maści Red Alertami itd. (poza gatunkiem, rzecz jasna). Być może odwieczni fani serii poczują się zawiedzeni, lecz powiew świeżości z pewnością nie zaszkodzi nieco przechodzonemu C&C.







Trzy strony konfliktu

W C&C:G uświadczymy zaledwie trzy strony konfliktu, ale za to niezwykle rozbudowane i z charakterystycznymi tylko dla siebie elementami. A będą to: USA, Chiny oraz tajemnicza organizacja terrorystyczna z Azji (kłania się 11 września) o nazwie 'Global Liberation Army'. Akcja potoczy się m.in. w Szwajcarii, a konkretnie w Alpach. Więcej lokacji nie znam ze względu na niezdecydowanie programistów, którzy pracują nad produkcją. Najpierw za Generals zabrało się EA Pacific, czyli specjalnie powołany na ten projekt dział Electronic Arts, zaś obecnie czarną robotę odwala samo EA. Mimo wszystko możemy być pewni ciekawych miejsc i co najmniej poprawnie zaaranżowanych w nich potyczek - potyczek z udziałem generałów. W tym momencie dochodzimy do sedna sprawy. To generałowie stanowią najważniejsze elementy C&C: G. Dość już słuchania przełożonych! Pora wcielić się w tych łajdaków! Oczywiście każda ze stron ma własnego. USA kogoś w deseń Schwarzeneggera, a Chiny - Trinity z "Matrixa". Nie wiadomo natomiast, kto będzie przewodził GLA. Pracownicy z EA ciągle myślą nad sposobem przedstawienia centralnych postaci. Być może skończy się na klasycznych cut-scenkach z udziałem aktorów... Czemu nie? Wróćmy do fabuły. Jak twierdzi Skaggs, pracujący nad Generałami, Chiny zostaną przedstawione zupełnie inaczej niż w innych grach komputerowych. Według EA za 20 lat (wydarzenia mają miejsce w latach dwudziestych XXI wieku) krajem będą rządzili ludzie wychowani na mp3-playerach, MTV oraz innych współczesnych tworach. Tak, włącznie z "Na dobre i na złe" :))) (BTW: jak napisał niedawno felietonista "Polityki" - Marek Ryszard Groński - "nie ma jak odcinek rozpoczęty pogodnie od trepanacji czaszki..."). Jednak nie ignorujmy Chińczyków. To, że lecą na komerchę, nic jeszcze nie znaczy. Autorzy powierzyli im bardzo ambitne zadanie: rozszerzyć strefę wpływów i zdobyć status jednego z najprężniejszych państw na ziemi. Wyżej wspomniana organizacja terrorystyczna zrobi wszystko, byleby powstrzymać rząd Żółtków. Wszak jeśli ten wypędzi jej członków z państwa (inaczej Chiny nie osiągną mocnej pozycji), 'Global Liberation Army' straci dostęp do najnowocześniejszej broni. "Ale co z tą burdą mają wspólnego Stany Zjednoczone?!" - zapewne spytałby Wujek Sam. Otóż GLA znajduje się w posiadaniu broni biochemicznej, której nie zawaha się użyć - właśnie w USA czy też Europie. GLA to prężna siatka rozmieszczonych na całym świecie punktów. To nie tylko Chiny. Jeśli zechce, rozpęta prawdziwe piekło. Jankesi i Chińce mają ciężki orzech do zgryzienia... Nie obędzie się bez długich i wyczerpujących operacji. Wygląda toto skomplikowanie, ale nie przejmujcie się. Generals wciągnie was tak szybko, że nawet nie spostrzeżecie się, kiedy upłyną pierwsze godziny grania.



Trzy wymiary

Jeśli idzie o rozgrywkę, najpoważniejszą zmianę niesie ze sobą przeniesienie akcji w 3D. Dzięki temu rozwiązaniu łażenie po świecie C&C ma być o niebo lepsze, a i przegląd pola cokolwiek wygodniejszy. To samo tyczy się jednostek, które zostaną znacznie usprawnione. W Red Alert 2 niektóre miały całkowicie



zbędne funkcje, inne w ogóle nie nadawały się do użytku... EA zaprojektowało zupełnie nowe i zróżnicowane, aby uniknąć oskarżeń o przeniesienie poprzedniej części w trzy wymiary czy promowanie jej jako czegoś rewolucyjnego. Naturalnie liczne zmiany w jednostkach oraz grafice wymusiły zastąpienie kultowego interfejsu (z Dune II z 1992 roku) Westwoodu innowacyjnym, upraszczającym obcowanie z grą. Koniec z mozolnym klikaniem najpierw budynku, potem żądanej opcji. Nowe "międzymordzie" samo się zgłosi i zaprezentuje dostępne funkcje w momencie, gdy najedziesz kursorem konkretne miejsce. Prawda, że proste? Oki, wiemy już, iż w Command & Conquer: Generals zapoznamy się z nowymi jednostkami, systemem sterowania, interfejsem. Przejdźmy do samej gry. Niezależnie od tego, którą ze stron wybierzemy, zaraz po załadowaniu wylądujemy na małej działeczce. Na początku będziemy dysponowali podstawowymi jednostkami - w większości buldożerami oraz ciężarówkami dostarczającymi wydobyte surowce. Z biegiem czasu zyskamy lepsze struktury, niezbędne do walki z rozwijającym się w morderczym tempie przeciwnikiem. Ważne, by przydzielić pojazdom, które nabijają pieniądze, odpowiednią ochronę - inaczej możemy skończyć grę baaardzo szybko... Gdy uda się uzbierać trochę kaski, komputer uaktywni opcje budowy kolejnych budynków itd., itp. Uwaga - zanim struktura zostanie oddana do użytku, minie sporo czasu. Jak widać, EA postawiło na pełen realizm. I jeszcze jedna kwestia a propos wydobywania surowców. Electronic Arts poważnie myśli nad dołożeniem buldożerom, ciężarówkom itp. armatek obronnych - ale decyzja ta jeszcze nie zapadła.

Trzy sposoby walki

Najciekawsze jednostki USA, Chin i GLA opisano w osobnej tabelce, więc przejdźmy teraz do sposobów wykorzystywania tychże. Zacznijmy od Stanów Zjednoczonych. Jankesi to świetnie wyszkoleni żołnierze, na dodatek dysponują niezgorszym zapleczem technicznym. Dla Amerykanów liczy się życie pojedynczych osobników, dlatego prowadzane szkolenia są nadzwyczaj szczegółowe - po prostu profesjonalne (w najmocniejszym tego słowa znaczeniu).

Chińczycy stawiają przede wszystkim na technikę. Broń, jaką się posługują, to często prototypy. Z reguły mocne i niezawodne, ale wpadki też zdarzają się... Żółtki próbują nadrobić słabe wyszkolenie indywidualne właśnie pukawkami.

Jak już wiecie, najmocniejszy punkt GLA to broń biochemiczna, którą Azjaci straszą ziemię. Jeżeli trzeba, Global Liberation Army pośle na śmierć całe zastępy. Ludzkie życie znaczy u niej tyle co nic. Na myśl nasuwa się głośny obraz "Mad Max" z Melem Gibsonem, gdzie panowała wszechobecna przemoc, a trup ścielił się gęsto.

Tak więc każdy znajdzie coś dla siebie. Lubisz gierki w rodzaju Rainbow Six lub Ghost Recon? W takim razie wybierzesz USA. Kochasz futurystyczne tytuły? Chiny czekają... Jesteś fanem Osamy? No to broń honoru GLA!

Trzy elementy - AI, upgrade'y i engine

Electronic Arts przyszykuje, obok standardowych levelów, kilka bonusowych, przeznaczonych dla weteranów z prawdziwego zdarzenia (tzw. 'super elite'). Nie muszę chyba dodawać, że już podstawowe poziomy przysporzą nam wielu kłopotów, a co dopiero dodatkowe... Cóż, C&C nigdy nie grzeszył niskim AI.

Potyczki z wojskiem komputera/kolegi utrudnią nam upgrade'y - a raczej ich brak. Właściwie nie tyle brak, co mała liczba. Zapomnijcie o sytuacjach w rodzaju "O, jak fajnie, dostała mi się nowa zbroja". O każde ulepszenie przyjdzie stoczyć śmiertelny bój, co by satysfakcja była większa. Taki upgrade jak osłona dla czołgu wpłynie również na taktykę armii.

Dotarliśmy do silnika gry. Sage (nazwa engine'u) ujrzał światło dzienne ponad półtora roku temu w laboratoriach Electronic Arts, jednak przez ten czas szlifowano go. Programiści doszli do wniosku, że Sage sprawdzi się idealnie pod jednym jedynym warunkiem - jeśli zostaną dodane do niego niektóre efekty z C&C: Renegade. Tak też się stało. Miks całkiem nowego silnika oraz drugiego, niezbyt starego i oferującego przyzwoite fajerwerki graficzne, wydaje się rozsądnym rozwiązaniem. Ba, toż to majstersztyk. Wystarczy rzucić okiem na skriniawki. Autorzy obiecują szczegółowe ukazanie schowanych za rozmaitymi skałkami/budynkami postaci (koniec z prześwitującymi żołnierzami!), mnóstwo świetnych efektów (w tym dynamicznie zmieniające się pory dnia) oraz - uwaga - "żywiołowe wybuchy", czyli nie jakieś tam "zwyczajne" eksplozje, tylko poruszające do szpiku kości sekwencje. EA zamierza zastosować w nich zwolnienia a la "Matrix", co powinno przynieść zamierzony efekt (fruwające w powietrzu szczątki oraz masa dymu zrobią swoje...). Programiści nazwali najlepsze fragmenty gry 'highlightami' (z angielskiego - główna atrakcja).



Trzy sesyjki?

Z badań przeprowadzonych przez Westwood wynika, że 85% graczy online wylogowuje się już po 15 minutach pykania w Red Alert 2 oraz Yuri's Revenge, zaś 70% po 30 minutach. Nawet Corky zauważyłby pewną prawidłowość. Westwood nigdy nie skonstruował porządnego trybu sieciowego. Może Electronic Arts udowodni, że nie bez kozery objęło nowy C&C opieką... Osoby odpowiedzialne za multiplayer w Generałach poprzysięgły wytężoną pracę, więc pozostaje nam tylko wierzyć. Z ciekawszych cech multipleja wymienię: uniemożliwienie cheatowania wszystkim oszustom, zróżnicowany poziom trudności (w Sieci będą mogły pograć zarówno żółtodzioby, jak i weterani), możność sejwowania najefektowniejszych starć i tryb kooperacji. Szczególnie ta ostatnia opcja budzi ciekawość. Być może już wkrótce pojawią

się polskie serwery Generals i cała masa klanów - na wzór tych z Counter-Strike'a.

Z absolutnych nowości online'owych ujrzymy 'battle honors', czyli nagrody za wybitne osiągnięcia w...ekhm...osłabianiu rywala. Jeśli rozwalimy wrogie jednostki w mniej niż minutę, możemy być pewni 'battle honor'. To samo dotyczy przejęcia wyjątkowo ważnego budynku npl-a. Battle honors ma być w ostatecznej wersji produktu około piętnastu, wyświetlających się w postaci ikonek - tuż obok interfejsu. EA będzie miało wgląd w internetowe potyczki i zamierza prowadzić odpowiednie statystyki battle honors, żeby regularnie sprawdzać, czy gra funkcjonuje poprawnie, a PC maniacy nie radzą sobie nazbyt łatwo. Nie powiem - ciekawa idea.

Co więcej, Electronic Arts już przyznało się do ewentualnej pomocy przy prowadzeniu nieoficjalnych stron Generals, a to ze względu na wielką społeczność, jaką chcą powołać do życia Elektronicy. Zresztą, to spece w takich praktykach. Wystarczy przypomnieć genialnie przeprowadzoną akcję z Simsami (o The Sims było głośno na Necie na pół roku przed oficjalną premierą!!!). W jaki sposób zapewnić C&C długowieczność? To proste. Powtórzyć proceder, tj. zaraz po wydaniu tytułu udostępnić fanom edytor, wypuścić masę add-onów, zorganizować kilka konkursów z cennymi nagrodami itp.







2000 trzy?

Powoli kończę... Przyznacie, że większość aspektów Command & Conquer: Generals przedstawia się bajkowo. Całkiem interesujący pomysł z wpleceniem do gry generałów, trzy zróżnicowane strony konfliktu (co w połączeniu z trzema strategiami daje aż 9 opcji!), absolutnie nowe: interfejs, grafika, jednostki oraz engine... Taaak! Kto wie, czy nie mamy do czynienia z najlepszą strategią ostatnich lat... Pytanie tylko: kiedy to cudo trafi w nasze ręce?! Otóż, wersja alpha powinna zostać ukończona do lipca 2002 roku. Z kolei data premiery pełnej gry przewidywana jest na późną jesień (przełom listopada i grudnia). Są to terminy jak najbardziej realne - zważywszy na niespotykaną wśród producentów terminowość, którą charakteryzuje się Electronic Arts. CDA

ⓘ Command & Conquer: Generals

■ Producent: **Electronic Arts**



W to zagramy już wkrótce...

2002 FIFA WORLD CUP™

ONLY OFFICIAL LICENSED VIDEO GAME OF THE 2002 FIFA WORLD CUP™





GATUNEK: TPP/SIM



■ Campari

Zgodnie z przewidywaniami, EA Sports lada moment wyda kolejną odsłonę piłki, czyli dopieszczoną wersję FIFY 2002 pod tytułem World Cup 2002. Na żadną rewolucję się nie zapowiada (od tego będzie FIFA 2003), ale poczekajmy do premiery; tymczasem karmiąc się informacjami, jakie spłynęły niedawno od producenta...

W WC znajdziemy wszystkie te drużyny, jakie zakwalifikowały się do Mistrzostw Świata (co nie powinno dziwić :)) i te, którym tym razem się nie powiodło, a mimo wszystko prezentują całkiem przyzwoity poziom. Wymienię choćby Holandię, Norwegię (uuu, ciekawe, kto ich rozgromił...). Szkocję, Austrię, Grecję, Izrael, Szwajcarię, Finlandię, Australię i Czechy. Zespoły z World Cup mają być wyjątkowo dobrze odwzorowane - bez błędów w nazwiskach, zaniżania punktów umiejętności, "zmyślonych" zawodników itd. Jeżeli panowie z EA Sports dotrzymają słowa, drużyny mogą stanowić jeden z najmocniejszych filarów produktu. W końcu nic tak nie frustruje fana elektronicznej piły jak nieumiejętnie wykonane teamy.

System sterowania, znany z FIFY 2002, zostanie znacznie poprawiony - a to ze względu na skargi graczy. Nie wiem, co mogło im się nie podobać, wszak ten najnowszy jest o niebo lepszy w porównaniu ze starymi? Może nie umożliwia swobodnej gry, jak by sobie tego życzyli PC-ciarze oraz amatorzy wiekowych sportówek, ale dzięki niemu rozgrywka przybrała na atrakcyjności, stała się czymś więcej niż kilkunastoma sztampowymi zagraniami. Tak czy inaczej "Elektronicy" postanowili pójść na kompromis, zmniejszając ilość kombinacji klawiszy.

EA zapowiada kilku rewelacyjnie zaprojektowanych (z najmniejszymi detalami) piłkarzy, takich jak Zinedine Zidane czy Luis Figo. Już sam fakt przyznania się do wytężonej pracy zaledwie nad tymi dwoma (czy ilu ich tam będzie, na pewno mniej niż dwudziestu) stawia WC w złym świetle. Innymi słowy, skoro programiści skupili się na jak najlepszym odwzorowaniu samych gwiazdeczek, co samo w sobie nie jest złym pomysłem, znaczy ni mniej, ni więcej, że reszta wypadnie co najwyżej przeciętnie. Być może przesadzam, ale powiedzcie: źle interpretuję informacje?! Na temat stadionów wiadomo niewiele. Prawdopodobnie nie będą one identyczne z tymi prawdziwymi, a to z oczywistych względów. Ponad połowa obiektów, na których zagrają 32 najlepsze zespoły świata, została wybudowana rok, góra dwa lata temu i póki co pozostają nieznane szerszej widowni. Tak na marginesie: Koreańczycy oraz Japończycy potrafią zmobilizować się i wybudować światowej klasy obiekty sportowe w zaledwie parę wiosen, a my?! Hańba...

I na koniec coś naprawdę ekstra! "Elektronicy" obiecują arcydopieszczony system dźwiękowy, zawierający niespotykanie żywiołową publiczność, która zareaguje na praktycznie każde zagranie, podanie, strzał czy gol. Napięcie ma być stopniowo budowane od fazy grupowej aż do wielkiego finału (o ile zdołamy do niego dotrzeć). To rozumiem. Inteligentna widownia z pewnością nie zaszkodzi grze. Nareszcie będzie dla kogo grać :). Jeśli już jesteśmy przy audio, nie omieszkam wspomnieć o soundtracku. Pamiętacie ten z WC1998? Chumbawumba i te sprawy... Teraz także spodziewajmy się najpopularniejszych nazwisk (Anastacia? - autorka oficjalnej piosenki MŚ 2002) i nowiuśkich, jeszcze pachnących studiem nagraniowym kawałków, które rozgrzeją każdego - nawet przed najtrudniejszymi starciami z komputerem/żywym przeciwnikiem. Ano właśnie. Oczywiście, multiplay pojawi się w finalnej wersji gry!

To stanie się rzeczywistością w maju, czyli tuż przed otwarciem imprezy. OK, spadam na podwórko - potrenować!

PS Demo znajdziecie na Cover CD. A jak komuś wyda się za krótkie, radzę zajrzeć do Bonus 2/Ciekawostki. :)

(i) 2002 FIFA World Cup

■ Producent: EA Sports







TESCO

HIPERMARKET





+



























DUŻO TANIO TESCO

Oferta ważna od 16.05 do 5.06
lub do wyczerpania asortymentu

Bielsko-Biała: ul. Warszawska 180 • **Bydgoszcz:** ul. Toruńska 101 • **Częstochowa:** ul. Drogowców 6 • **Gliwice:** ul. Łabędzka 26 • **Jelenia Góra:** al. Jana Pawła II 17
Kraków: ul. Kapelanka 54 • **Lublin:** ul. Paderewskiego 101 • **Łódź Bałuty:** ul. Pojezierska 93 • **Łódź Widzew:** ul. Widzewska 22 • **Poznań:** ul. Serbska 7
Rzeszów: al. Powstańców Warszawy 13 **Tychy:** ul. Towarowa 2 • **Warszawa:** ul. Polczyńska 121 • **Wrocław:** ul. Czekoladowa 11 • **Zielona Góra:** ul. Energetyków 2a

cia umieszczone w ogłoszeniu mogą odbiegać od wizerunku produktu znajdującego się w sprzedaży. TESCO nie odpowiada za błędy w druku i zmiany cen. Oferta ważna do zakończenia promocji lub wyczerpania asortymentu.

Pet Soccer

GATUNEK: ARCADE/SPORT

Mistrzostwa Świata w piłce kopanej lada dzień, zatem jak co cztery lata półki sklepowe zalewa fala nowych symulacji łaciatej na PC. Jedną z nich jest polska gra o nieco dziwnym tytule Pet Soccer.

Tuli a.k.a. Eld

Dziwnym dla tych wszystkich, którzy nie mieli okazji zagrać w Pet Racer - tym przypominam, że były to wyścigi ze zwierzakami w rolach kierowców. Widać, pomysł wart jest kontynuacji, skoro powstaje kolejna część gry ze zwierzakami. Tym razem w roli piłkarzy! I bardzo dobrze, bo i tak żadna "prawdziwa" piłka kopana nie ma szans dorównać dziełom panów z EA Sports. Dlatego uważam, że piłka ze zwierzakami i sporą dawką humoru może być znakomitą odskocznią od turniejowego szaleństwa na ekranach telewizorów i maniakalnego katowania World Cup 2002. Zwierzęce Mistrzostwa Piłki Nożnej? A dlaczego by nie?

W rezultacie do gry przystępuje dwanaście drużyn. Swoje zespoły wystawiają gatunki, takie jak lwy, żyrafy, goryle, dziki, żółwie, kurczaki etc. I mają nazwy, jak np. Bullrusia Dortmund, Wisła Gorilakov, Deportivo La Chickeno czy Girafinaikos. Jak z tego można wnioskować, humoru w grze nie zabraknie, a będzie go dużo więcej w chociażby zwariowanych komentarzach. Zagrać możemy w czterech trybach: Nieprzyjacielskie Spotkanie, Specjały, Multiplayer oraz Puchar Uefta.

Dlaczego Nieprzyjacielskie Spotkanie? Ano dlatego, że gra nie będzie miała za wiele wspólnego z fair play. Zwierzaki mają zamiar pozałatwiać stare porachunki i wygrywać spotkania za wszelką cenę. Z tego powodu mecze będą obfitować w nieładne zagrania, czasem nawet brutalne. Taki jest profesjonalny sport - che, che. Poza tym zachowanie na boisku doskonale odzwierciedla charaktery zwierzaków. Byki grają siłowo, mają tendencję do walki o każdy centymetr boiska, za to kiepsko u nich z refleksem czy techniką. Grają po prostu typowy niemiecki futbol. W takim razie jak grają goryle z Wisły Gorilakov? Prawdopodobnie po polsku, czyli "kopnij - ja dobiegnę".

Grę dodatkowo uatrakcyjniają zmienne warunki atmosferyczne oraz fakt, że mecze rozgrywane są na różnych boiskach. Byki przyjmą gości na boisku położonym na pastwisku, goryle na placu pośród tropikalnej dżungli, a żyrafy w buszu. Ma to dość istotne znaczenie, bo wyobraźcie sobie niedźwiedzie polarne na boisku żyraf lub odwrotnie! Może być całkiem zabawnie.

Nie musimy też zbytnio martwić się oprawą graficzną, która powstała na silniczku Chrome'a. Dzięki temu gra wygląda jak grywalna kreskówka. Postacie są bardzo zabawne, a przy tym ładne; ciekawi mnie tylko jak będą animowane. Jeśli dobrze, jestem pewien, że nikt nie będzie żywił pretensji do grafików. Tym bardziej że otoczenie samych boisk również wygląda zachęcająco.

Na ocenę całości przyjdzie nam jeszcze jednak trochę poczekać, choć już teraz wiem, że raczej warto bliżej zainteresować się Pet Soccerem. Brakowało dotychczas gry z jajem, w której główną rolę grałaby łaciata. Pet Soccer nadrobi te zaległości, jak mniemam.



JUŻ W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS





ŚWIAT POGRĄŻYŁ SIĘ W WOJNIE...





Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!





Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!



Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.



Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.

EKSKLUZYWNE POLSKIE WYDANIE ZAWIERA:

- grę Warrior Kings PL
- super prezent – stalowy kubek z logo gry za darmo



CAŁOŚĆ W PRZYSTĘPNEJ CENIE 99,90.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI





PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

Tuli a.k.a. Eld

GATUNEK: RTS

AGE of MYTHOLOGY



Czekacie w mękach na trzecią odsłonę boskiego Age Of Empires? Jeśli tak, mam dla was świetną wiadomość - programiści z Ensemble Studios powoli kończą prace nad kontynuacją Age Of Empires oraz Age Of Kings zatytułowaną Age Of Mythology.

Przeważnie z niesmakiem krzywię się na wieść o kolejnych sequelach danego erteesu. Z reguły bowiem nie wnoszą one nic nowego do gatunku, a stanowią jedynie dodatkowe źródło dochodu dla wydawców. Inaczej ma się sprawa z sequelami Age Of Empires, najpopularniejszej obok Warcrafta gry RTS. Age Of Kings było grą zdecydowanie lepszą od protoplasty, a wszystko wskazuje na to, że Age Of Mythology ustanowi nową jakość w gatunku. Ma to być gra zdecydowanie większa i obszerniejsza niż to, z czym do tej pory mieliśmy do czynienia.

Mity i legendy

Tym razem gracz zostanie przeniesiony w czasy, gdy mity i legendy były rzeczywistością. Innymi słowy: akcja rozgrywa się w światach mitologii greckiej, egipskiej i skandynawskiej. Gracz wybiera jedną spośród dziewięciu występujących tam cywilizacji i sukcesywnie prowadzi ją do podboju innych ras, rekrutując bohaterów, rozwijając kulturę i budując armię, a wszystko to przy pomocy bogów oraz mitologicznych bestii. Mimo to w dużej mierze Age Of Mythology bazuje na wydarzeniach historycznych - tak jak to miało miejsce w Age Of Kings.

Skandynawia, Grecja, Egipt

Wikingowie w Age Of Mythology należą do rasy wędrowniczej, z tego też powodu nie potrzebują budować tartaku, by zbierać drewno, lub spichlerza do gromadzenia dóbr zebranych na polach. Dysponują oni wozami, które zbierają wszelkie surowce. Wystarczy tylko podjechać do kopalni. Skandynawscy wieśniacy nie budują - czynią to wojownicy. Preferują oni atak, są zatem agresywni i mobilni. Dotychczas w serii Age Of Empires nie mieliśmy do czynienia z tak ruchliwą i szybką cywilizacją.



Z kolei Egipcjanie koncentrują się na budowie dużej liczby monumentów, co jest związane z ich wierzeniami. Dysponują także jednostkami specjalnymi, jakimi są Faraoni, których można porównać do superkapłanów. Wprawdzie w jednym czasie można mieć tylko jednego Faraona, lecz kiedy ten zginie, natychmiast regeneruje się. Jego największą umiejętnością jest oddziaływanie na budynki. Wystarczy - przykładowo - umieścić Faraona w baraku, by jednostki produkowały się szybciej, albo wysłać na farmę, a jedzenie będzie wytwarzane szybciej i w większych ilościach.



Wreszcie Grecy, których cywilizacja najbardziej przypomina nam te, jakie poznaliśmy w Age Of Empires czy Age Of Kings. Spokojnie wznoszą świątynie i zajmują się gromadzeniem surowców potrzebnych do rozbudowy cywilizacji.

Bogowie

Każda z cywilizacji ma do dyspozycji trzech podstawowych bogów. Wikingowie mogą zasięgnąć pomocy Thora, Odyna lub Lokiego. Z kolei Egipcjanie wszechmocnych Ra, Seta i Isis. Natomiast Grecy zwracają się w modlitwach do Zeusa, Posejdona i Hadesa. Choć z boskiej mocy możemy korzystać sporadycznie, jednak ich pomoc często przesądza o wyniku zmagań. Odyn wspomaga gracza swymi dwoma krukami, które przez cały czas penetrują wszystkie zakątki ziemi. Dzięki temu gracz ma



W to zagramy już wkrótce...



większe pole widzenia. Z kolei Loki zapewnia łucznikom dodatkowe punkty podczas ataku, a Zeus miota potężne błyskawice. Poza tym występują inne boskie moce - chociażby trzęsienia ziemi, deszcz meteorytów, burze śnieżne czy przywoływanie potworów. Wśród boskich sił są także humorystyczne akcenty, jak chociażby możliwość zamienienia jednostek wroga w świnie, a następnie przerobienie ich na żywność! W praktyce jednak używanie boskich darów niesie także za sobą pewne niebezpieczeństwo. Może się zdarzyć, że bohater, który nie potrafi rzucić np. błyskawicy, zostanie sam nią trafiony.

Bohaterowie

Podobnie jak w Age Of Kings, gracz do dyspozycji ma bohaterów, choć tym razem jest ich dużo więcej. Niestety panowie z Ensemble Studios milczą w tej kwestii jak zaklęci i wiadomo jedynie, że bohaterami są Jason i jego Argonauci oraz Odyseusz. Jeśli natomiast chodzi o jednostki bojowe, obok tradycyjnych dla każdej z cywilizacji wojowników - występują również jednostki mityczne. Grecy przyzywają kreatury ze swojej mitologii, czyli Cyklopów, Minotaurów i Meduzy. Wikingowie zaś Ogniste Giganty, Lodowe Giganty oraz Trolle. Egipcjanie natomiast korzystają z Mumii oraz Anubisów. Co ciekawe, by zbytnio nie przesadzić, Ensemble postanowiło, by jednostki mitologiczne raczej nie walczyły bezpośrednio oraz aby nie można ich było produkować w zawrotnych ilościach. Dla przykładu Lodowe Giganty nie potrafią uśmiercać przeciwników. Za to, by uwięzić wroga, można odpowiednio wykorzystać ich lodowe podmuchy. Rzecz jasna, jednostki mitologiczne w odróżnieniu od "normalnych" powstają wyłącznie w świątyniach.

Surowce

Jeśli chodzi o ekonomię - podstawą gry są te same produkty co we wcześniejszych częściach, czyli złoto, drewno i jedzenie. Aczkolwiek po wybraniu patrona (czyli boga, do którego będziemy się modlić) i wybudowaniu świątyni pojawia się jeszcze jeden surowiec czy raczej komponent, mianowicie: przychylność. Jest on potrzebny do tego, by używać boskich mocy, a także by przyzywać niekoniecznie boskie stworzenia. W przeciwieństwie do innych surowców przychylność jest limitowana i maksymalnie może osiągnąć poziom 100 punktów. Żywność zdobywa się tak jak w wcześniej, budując farmy oraz polując na zwierzynę. Zwierząt jest całe mnóstwo - zapolować możemy chociażby na wielkie hipopotamy czy delfiny. Na niektórych screenach widać również, że w zagrodach znajduje się bydło, tak więc prawdopodobnie dojdzie tu także hodowla zwierząt domowych. Kolejną nowością jest możliwość zasiedlania neutralnych osad, znajdujących się na obszarze mapy.

Ładniej niż w Age Of Kings?

Także w kwestii grafiki nastąpiły niesamowite zmiany, przede wszystkim ze względu na nowy silniczek 3D, co wiąże się z wprost niesamowitą ilością detali. Programiści obiecują, że kiedy jednostki przystaną w ośnieżonej okolicy, z ich ust wydobywać się będzie para. Żołnierzom na pustyni czoła pokryje pot (chyba na monitorach 29 calowych?), miejsca trafione błyskawicami zajmą się ogniem etc. Na jednym ze screenów, dostarczonych przez Ensemble Studios, widać nawet, jak płoną i obracają się w popiół drzewa. Świat Age Of Mythology żyje - po mapach pałętają się stada bydła i reniferów, lasy przemierzają dzikie zwierzęta, po niebie przesuwają się sylwetki ptaków, a pod powierzchnią wody harcują delfiny, foki i rekiny. Ogromne wrażenie zrobią na graczu przepiękne szczegółowe budynki, cudowne postacie jednostek oraz otaczająca te cuda graficzne przyroda. Kunszt grafików ukazują również screeny bitew. Zadbano w tym przypadku o drobiazgi, jak chociażby spływająca z nurtem rzeki krew czy plamy tejże wokół martwych wojowników. Jeśli dodamy do tego efekty działania boskich mocy w postaci dymu i ognia - jestem przekonany, że sporo czasu poświęcimy na przyglądanie się tym cudeńkom. A przecież dojdzie do tego jeszcze efektowny deszcz, śnieg czy zmiana dnia w noc. Nowością wizualną, bardzo przydatną jest wyświetlanie na ekranie ulepszeń jednostek. Na przykład: kiedy wynajdziemy żelazną tarczę, jednostki, które mogą ich używać, zostają podświetlone.

Premiera we wrześniu

Najbardziej pocieszające jest to, że Age Of Mythology będziemy napawać się tuż po wakacjach. To już naprawdę niedługo. Bardziej bolesna jest natomiast świadomość ceny, jaką trzeba będzie zapłacić za Age Of Mythology. Na pewno przekroczy ona 200 złotych, choć osobiście uważam, że Age Of Mythology jest jej wart. To w zasadzie nie jest sequel Age Of Empires i Age Of Kings, lecz zupełnie nowa gra, która jest świadectwem tego, że programiści Ensemble Studios nadal rozwijają własne pomysły. I bardzo dobrze...

(i) Age Of Mythology

■ Producent: Microsoft

GATUNEK: FPS

No One Lives Forever 2

Cate Archer powraca! Możemy wreszcie odetchnąć z ulgą, gdyż firma Monolith oficjalnie potwierdziła, że pracuje nad sequelem tej wspaniałej gry. Uchyliła też rąbka tajemnicy, jak będą wyglądały kolejne przygody pięknej superagentki.

Tuli a.k.a. Eld

Wielkich zmian nie powinniśmy się spodziewać. Druga odsłona No One Lives Forever to nadal szpiegowski FPS w klimatach lat sześćdziesiątych, z olbrzymią dawką humoru. Zmiany dotyczyć raczej będą grafiki i AI komputerowych przeciwników, a cała reszta - dodajmy znakomita - pozostanie bez większych udziwnień.

Na pewno jednak będzie więcej skradania się niż w pierwszej części. Szpieg powinien działać cicho i atakować z ukrycia. Dlatego właśnie pod tym kątem tworzono scenariusz, a także lokacje. Cate musi się przecież gdzieś schować przed czujnym wzrokiem strażników, przekraść się, by zlikwidować któregoś z nich i wykonać misję. Fani serii Thief będą zachwyceni, tym bardziej że przeciwnicy zostali obdarzeni większą inteligencją. Teraz reagują podejrzliwie choćby na najmniejszy dźwięk - podobnie jak w pierwszej części, chowają się przed kulami, robią uniki, a także celniej strzelają.

Jeżeli natomiast chodzi o grafikę No One Lives Forever 2, powstała ona na bazie nowego silnika nazwanego Jupiter. Stanowi on kolejny krok do przodu w porównaniu do sławnego LithTecha. Zachowano wszystkie jego zalety i usunięto wady (jeśli takowe występowały, bo dla przeciętnego gracza był to engine niemal doskonały). Postacie nadal są doskonale animowe i błyskawicznie poruszają się po planszach, lokacje raz po raz ukazują swoje piękno. A jest na co popatrzeć, bo liczba polygonów wzrosła kilkudziesięciokrotnie! Jeśli do tego dodamy interaktywność otoczenia - w którym niemal wszystko można rozwalić za pomocą broni - oraz dynamiczne oświetlenie lokacji, może się okazać, że oczekujemy na jeden z najlepiej zrealizowanych pod względem wizualnym FPS.

Pierwsza część przygód pięknej Cate to z pewnością jeden z najlepszych FPS, jeśli nie najlepszy. Oczywiście mówię w tej chwili o trybie single, bo chyba zgodzicie się ze mną, że gra w single NOLF była wyśmienitą zabawą. Mam nadzieję, że w drugiej części będzie tyle samo humoru i grywalności - co wzbogacone nową szatą graficzną uczyni z gry przebój. I dobrze, bo wolę piękną Cate Archer od napakowanego Księcia. Jakoś tak bardziej podobają mi się kobiety niż panowie. :)

No One Lives Forever 2

Producent: Monolith

GATUNEK: FPS



Project I.G.I. pojawił się na rynku wcale niedawno, bo jakieś dwa lata temu. Może nie narobił tyle szumu co MoH czy nowy Wolf, ale z pewnością znalazł grupę odbiorców. Widocznie na tyle dużą, że autorzy postanowili zrobić sequel.

Nic dziwnego. W końcu to Project zapoczątkował całą serię tytułów bazujących na działaniach w terenie. Operation Flashpoint, Ghost Recon czy choćby wymieniony już Medal of Honor stanowiły nic innego jak urozmaicone, dopieszczone wersje PIGI (fajny skrót:)), który mimo wszystko nie zebrał dużo pochwał i został szybko zapomniany. I.G.I. 2 ma być czymś w rodzaju odpowiedzi na zrzynki ze strony producentów i - przy okazji - o niebo lepszym symulatorem żołnierza. Trzymam za słowo - tymczasem rzućmy okiem na oficjalne informacje od autorów!

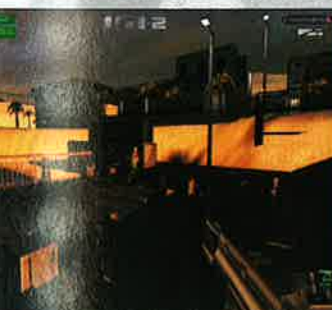
Znów wcielimy się w postać Davida Jonesa, pracującego dla tajnej agencji antyterrorystycznej I.G.I. Otrzyma on do wykonania szereg trudnych i wyczerpujących misji (dokładnie 19 długaśśnych zadań). W swojej podróży Mr Jones (nie mylić z Indianą!) odwiedzi m.in. Rosję, Chiny oraz Libię, czyli same wakacyjne kurorty:). Ci, którzy kochają strzelaniny w nietypowych plenerach, powinni być wniebowzięci, bowiem wymienione kraje zaoferują graczom m.in. plażę, góry albo zapomniane miasteczka rodem z westernów z Johnem Waynem... Trzeba przyznać, że Innerloop wykazał się inwencją.

W "jedynce" trudziliśmy się niemiłosiernie, aby odbić z rąk terrorystów broń nuklearną. Teraz zmierzymy się ze sprzedawcami technologii wojskowych na czarnym rynku oraz zdrajcami narodu obstawiającymi wysokie stanowiska w rządzie. Różnica niewielka, lecz kto by tam patrzył na fabułę:). Liczą się grywalność i sztuczna inteligencja. Ta ma zostać znacznie usprawniona. Pewnie i tak skończy się na odkupieniu od 2015 praw do silnika MoH. Nie wiem jak wy, ale ja mam ochotę zobaczyć jakieś nowe zagrania wrogów, a nie ograne do bólu przewracanie stołów oraz chowanie się za ścianami (heh, co to za chowanie, jeśli mogę rzucić kolesiowi granat, a ten nawet nie drgnie...). Innerloop zapewnia, że spróbuje stworzyć coś na kształt AI z Commandos II. Sam nie wiem. To chyba lekka przesada. Dziecko Pyro Studios do najłatwiejszych nie należy, a jeśli uwzględnić dużo lepszy przegląd pola niż w FPP...

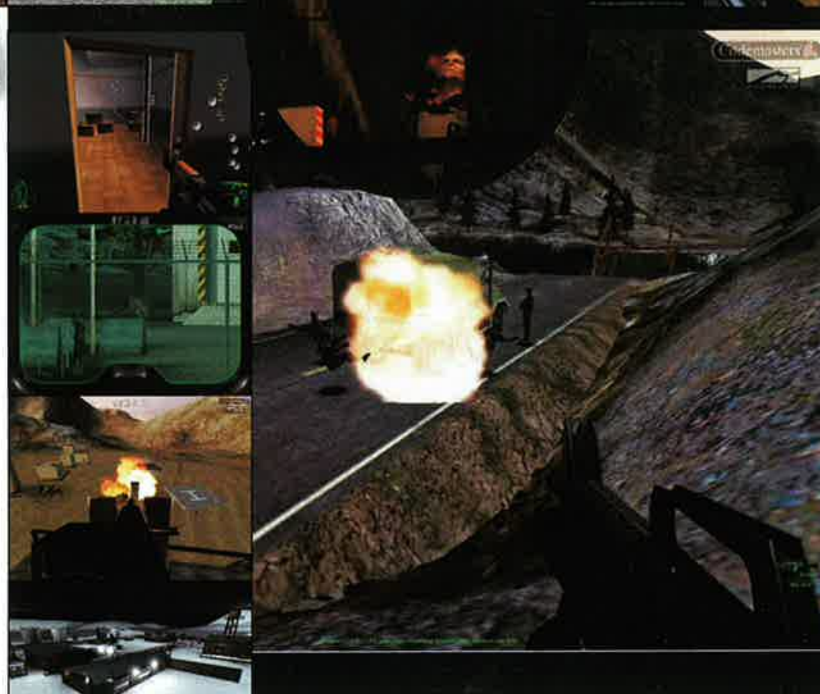
O broni wiadomo niewiele. Spodziewajcie się standardowego wyposażenia każdego porządnego komandosa (snajperka + maszynówki + pistolety + wyrzutnia rakiet + granaty). Pewnie dostaniemy jeszcze krótkofalówkę, lornetkę i dokładną mapę terenu, byśmy mogli nadać komunikacik, wezwać pomoc, wypatrzyć czającego się wroga czy znaleźć dany punkt?

Przejdźmy do multipleya. Ten zapowiada się wyjątkowo. Przede wszystkim za sprawą zaimplementowanych systemów bezpieczeństwa (kamery, alarmy, lasery itd.), które nie pozwolą nam na beztroskie hasanie po planszy i nawalanie we wszystko, co się rusza (włącznie z naszym cieniem). Trochę myślenia nie zaszkodzi. A, byłbym zapomniał. W Project I.G.I. 2 będzie można save'ować grę w dowolnym pomieszczeniu, jednak na pewno nie podczas walki! Pozwoli to uniknąć głupich sytuacji, kiedy to loadujemy plik i chwilę później giniemy, nawet nie wiedząc, co się stało (urok quick save'wów).

Pora kończyć. Gierka zostanie rzucona na półki sklepowe w okolicach czerwca. Lepiej, żeby PIGI2 był do tego czasu dopieszczony niczym Smuggie po wizycie u kosmetyczki, bo również na czerwiec planowane są premiery innych długo oczekiwanych produkcji (choćby Deus Ex II). CHA





Project I.G.I. 2
Producent: Innerloop

GATUNEK: TPP

Campari

LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness

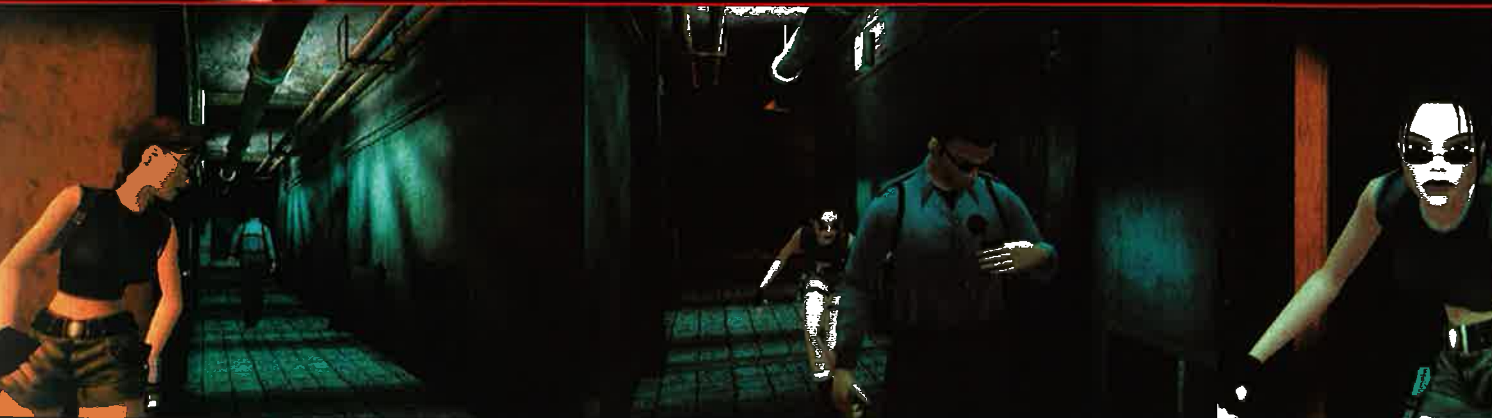
Rzadko zdarza się, by CDA publikowało dwie zapowiedzi tej samej gry. Przecież kilkakrotne przygotowywanie oraz czytanie wtórnych materiałów o dobrze znanym tytule najzwyczajniej nudzi. Jednak nie w przypadku TR VI!

Przynajmniej z takiego założenia wyszedłem, zwracając się do pewnej szychy z prośbą o zamieszczenie artykułu. Warunek był jeden: miała to być zupełnie różna od poprzedniczki zapowiedź, która przedstawiałaby grę w świetle niedawno ujawnionych przez Core Design informacji. Phi, już nie takie rzeczy robiliśmy ze szwagrem...

W ciągu kilku miesięcy, jakie zdążyły upłynąć od momentu zamieszczenia pierwszej zapowiedzi TRVI, specе z Eidosu ustalili nazwę produktu. Co ciekawe, nie zmieniono głównego członu (z Tomb Raider na Lara Croft), tylko zmodyfikowano podtytuł. I tak z Next Generation, przywodzącego na myśl spoty reklamowe PEPSI z udziałem Spice Girls, zostało niewiele. A ściślej - nic. Autorzy postawili na kolejne "puste" hasło. Jak bowiem można zinterpretować wyrażenie 'Angel Of Darkness' (Anioł ciemności)?! Fakt, brzmi całkiem dobrze, ale to czyste efekciarstwo.

Grafika + klimat

Zostawmy "Anioła ciemności" w spokoju i zajmijmy się czymś istotniejszym - grafiką. Dość powiedzieć, że na samą Larę przypadnie 3500 (!) polygonów. Potraficie sobie wyobrazić tak szczegółowo dopracowaną postać?! Programiści zarzekają się, że kolejny 'tomb' nie będzie tylko przeniesieniem "piątki" na nowy silnik graficzny, a całkowicie innowacyjnym tytułem na miarę Max Payne'a. Tak jak MP, TR ma być mroczny, utrzymany w ciemnych barwach. Innymi słowy: charakteryzować się będzie tajemniczością. Nie mogę sobie przypomnieć żadnej gry z Larą, która miałaby mocno rzucający się w oczy wyróżnik (w dalszym ciągu mam na myśli klimat). Wszyst-







kie części były bardzo podobne, zbyt mdłe. Owszem, czasami potrafiły zaskoczyć czy przestraszyć (pamiętne sceny z kamiennymi kulami), lecz trudno w ich przypadku mówić o klimacie z prawdziwego zdarzenia. Wydaje mi się, że Core postąpiło słusznie, robiąc krok w stronę survival horrorów. My tu gadu, gadu, a nie wspomniałem jeszcze o historii.

Lara Croft w Europie

Luwr - Paryż. Widzimy Larę włamującą się do budynku. Z zewnątrz wspiera ją wspólnik, Kurtis (szerzej o nim za chwilę). Croft wpada. Zostaje oskarżona o kradzież i od tego momentu ma na ogonie nie tylko wrogów (zapewne jakąś organizację), ale i francuską policję. Banał - nic dodać, nic ująć. Skorzystano z arcypopularnego we współczesnej kinematografii (szczególnie amerykańskiej) motywu "niewinny bohater ucieka przed czarnymi charakterami oraz nieświadomą policją". Słyszałem również o innej opcji zawiązania akcji. Lara zostaje wplątana w morderstwo i w ciągu kilku dni musi oczyścić się z zarzutów. Oprócz Francji zwiedzimy m.in. Czechy (a konkretnie Pragę), zaś całość fabuły zostanie podzielona na trzy wielgachne części - po kilkanaście etapów każda. Pytanie brzmi: w jaki sposób Core rozstrzygnie problem śmierci Croftówny z The Last Revelation? Cóż, tego chyba nie wie nikt poza "najwyższymi" osobami, które nie zamierzają puścić pary z ust. Wiadomo tyle, że "szóstka" nie da odpowiedzi na wszystkie pytania postawione w TRIV. Od tego będzie Tomb Raider VII. (Zaczynam odnosić niemiłe wrażenie, że mam do czynienia z czymś na kształt "The X-Files" z tym, że z Larą oraz Kurtisem w rolach głównych zamiast duetu Mulder + Scully. Za dużo gmatwania! Nie lepiej było zdecydować się na inny scenariusz, który trzymałby się kupy i luźno nawiązywał do prequeli? Dobra, już nie marudzę.)

Duety do mety

Jak przyznają panowie z Core - od dawna chcieli wprowadzić nowego pozytywnego bohatera. Zdecydowali się na ten ruch dopiero po premierze filmu z Angeliną Jolie, kiedy to postać pomocnika Lary okazała się trafiona. Kurtisa trudno określić. Z jednej strony - to niezły haker. Gdy dasz mu trochę czasu, włamie się dosłownie wszędzie i uzyska cenne informacje. Natomiast bezpośrednio w akcji popełnia masę błędów. Często najpierw strzela, a potem myśli (skąd my to znamy...). To jemu scenarzyści poświęcili cały trzeci epizod "Anioła ciemności". Jeśli chodzi o kontrolę nad Kurtisem, nie będzie się ona różnić od tej nad Larą. Co najwyżej Kurtis będzie wykonywał inne ruchy aniżeli Croft. W końcu to mężczyzna. Nie mamy prawa oczekiwać od niego np. kociej zwinności... Gwoli ruchów, tym razem otrzymamy do dyspozycji aż 150!!! Choć może przedwcześnie, jednak składam ukłony przed Core Design.

[T]RPG

OK, czas na gwóźdź programu. Dla wszystkich tych, którzy od dawna marzyli o większej swobodzie w ich ulubionej serii gier - mam dobrą wiadomość. Począwszy od TRVI, Lara będzie mogła rozmawiać z napotkanymi osobami, zaś gracz samodzielnie decydować o dalszych losach bohaterki. Koniec, siłą rzeczy, z monotonną liniowością! Niemałą rolę odegrają postacie drugoplanowe, szwędające się bez celu po ulicach Paryża czy Pragi. Jeśli umiejętnie je podejdziemy, możemy dowiedzieć się wielu interesujących faktów, które ułatwią wykaraskanie się z kłopotów. Prawdopodobnie nie zabraknie także questów. Adrian Smith - jeden z programistów - powiedział niedawno w wywiadzie dla GameSpota, że Tomb Raider: The Angel Of Darkness da się ukończyć, poznając zaledwie 60% przygotowanych przez Core Design atrakcji.

Byle do E3!

Na sam koniec słów kilka na temat platform, na jakich ukaże się AOD. Otóż, na pewno będą to PC oraz PlayStation 2. Niestety posiadacze XBoxa obejdą się smakiem. Hm, w sumie nie powinienem im współczuć. Przecież mają Halo! :). A propos różnic pomiędzy TRVI w wersji dla PC i PS2: komputery osobiste wyciągną z gry większą rozdzielczość, natomiast właściciele konsol lepiej zapanują nad postacią za sprawą - co tu ściemniać - wygodnych padów. Coś za coś.

Więcej informacji o najnowszej odsłonie Tomb Raidera znajdziecie w relacji naszego specjalnego wysłannika z Electronic Entertainment Expo w Los Angeles (E3), która to relacja ujrzy światło dzienne w jednym z wakacyjnych numerów CDA. Be there.



Tomb Raider VI: The Angel Of Darkness

Producent: **Core Design/Eidos**

GATUNEK: RTS

WarCraft III

multiplayer test

Geminus

Blisko dwa miesiące trwają już beta-testy jednego z najbardziej niecierpliwie wyczekiwanych gier tego roku - WarCraft III. Ponad 5000 testerów, głównie ze Stanów Zjednoczonych i Kanady, stara się wynaleźć najmniejsze niedopatrzenia twórców i wykorzystać je na własną korzyść w walkach między sobą - Blizzard zaś, aplikując grze kolejne szczepionki (w chwili obecnej wersja 1.21), zapobiegać takim nadużyciom. My, dzięki uprzejmości CD-Projektu, mieliśmy okazję wziąć udział w tych podchodach i - naturalnie - spieszymy z raportem z pól bitewnych nowego Azeroth.

Beta wersja gry, zarejestrowana na CD-Action Polan (bez 'd'), oferowała możliwość gry wyłącznie multiplayer, do 4 graczy naraz (ostatecznie do 12), za pośrednictwem Battle.netu. Nie było nam dane popróbować radości kampanii single player, która, jak twierdzi szef projektu Bill Roper, zapewniać ma aż ok. 30-40 godzin zabawy (34 misje!). Niemożliwe też było korzystanie z graczy kierowanych przez AI, tak przydatnych w grach po LAN-ie, o czym informujemy z tej prostej przyczyny, że chodzą słuchy, jakoby Blizzard rozważał całkowite usunięcie stron kontrolowanych przez komputer!

AKCJA BEZ KOMPROMISÓW



Każda z ras dysponuje 3 bohaterami: po jednym walczącym wręcz, na dystans i magu (orczym wojem, o czym być może nie każdy jeszcze wie, jest Thrall, niedoszły heros niedoszłego WarCraft Adventures). Ci, nawet pierwszopoziomowi, dzięki nadzwyczajnym umiejętnościom są znacznie potężniejsi od dowolnej jednostki "liniowej". Oni też jako jedyni są w stanie zbierać i wykorzystywać znalezione w trakcie gry, na szczątkach pokonanych przeciwników bądź - co ciekawe - w gnomich lub goblinich sklepach przedmioty, np. czary uzdrowienia czy przeniesienia do miasta, artefakty modyfikujące atrybuty postaci (np. inteligencji)... Nic dziwnego, że to na nich

WarCraft III
Producent: Blizzard Entertainment/CD-Projekt

CZTERY WSPANIAŁE

Pozostawmy jednak na boku kwestię kampanii single player (zainteresowanych szczegółami fabuły bądź konstrukcji świata odsyłamy do numeru 05/02, w którym pojawiła się obszerna zapowiedź gry) i skoncentrujmy na tym, co jest treścią beta-testów: pojedynkach w sieci. Tu sporo zmian w stosunku do WarCraft II czy nawet nowszego StarCrafta. Przede wszystkim Blizzard konsekwentnie zwiększył liczbę stron konfliktu; o ile więc ten pierwszy pozwalał grać dwiema rasami, drugi zaś - trzema, WarCraft III proponuje graczom aż cztery. Te znane już to ludzie i orkowie. Ci pierwsi wydają się rasą najłatwiejszą do opanowania i kontroli - znamy ich bowiem aż nadzwyczaj dobrze. Nie znaczy to jednak, że ich charakter nie zmienił się i nie znajdziecie w nich żadnych innowacji. Warto np. wspomnieć ludzką możliwość "powołania pod broń" pracujących chłopów i przekształcenia ich w broń ostatniej szansy - milicję.

Ludzie stracili także swych dawnych elfich sprzymierzeńców (For the Alliance!), którzy utworzyli samodzielną stronę konfliktu - mrocznych elfów. Ta najstarsza ponoć z ras Azeroth (elfowie zawsze i wszędzie twierdzą, że byli pierwsi...) dysponuje bardzo szybkimi, atakującymi na odległość i częstokroć niewidzialnymi jednostkami. Specyficzna zaś umiejętność przeprowadzania (dosłownie!) całej bazy w inne miejsce sprawi, że twoja armia wkraczająca tam, gdzie twoi zwiadowcy tuż przez śmiercią wskazywali główną bazę, znajdzie jedynie kilka opuszczonych elfich farm...

Kolejna rasa, orkowie, wyzbyła się obraźliwej dlań, jednoznacznie złej konotacji. W WarCraft III okaże się, że choć nadal najlepiej sprawdzają się w "paleniu, niszczeniu, rabowaniu", system ich wierzeń czy zdobnictwo świadczą o wysokiej kulturze tych niedawnych bezmyślnych morderców. Orkowie są bezsprzecznie najsilniejszą spośród ras Azeroth. Jako jedyne dysponują też możliwością "rabowania" (pozyskiwania surowców) ze niszczonych budynków przeciwników.

Ostatnią ze stron, jak na tę chwilę moją ulubioną, są nieumarli - Undead Scourge. Te urocze istoty rodem z nocnych koszmarów są w stanie poświęcać jednostki na rzecz np. many maga i wykorzystywać ciała wrogów, dzięki czemu ich potęga wzrasta w miarę słabnięcia przeciwnika...

Co jednak w tym wszystkim najciekawsze: wbrew zauważalnym na pierwszy rzut oka różnicom, wszystkie cztery rasy Azeroth, dzięki nieustannym staraniom Blizzarda, by je zrównoważyć, wydają się mieć identyczny potencjał. (Wcześniej jednak powstrzymanie ludźmi elfów graniczyło z cudem!) Są więc szanse, że w chwili premiery każdy będzie mógł wybrać swoich ulubieńców bez ewentualnych handicapów.

Niezbyt nowatorski, ale jak grywalny!



skupia się zwykle uwaga przeciwników i to oni w znacznej mierze decydują o losach starć.

Rozgrywka w WarCraft III zaś jest, co zauważa się już w trakcie pierwszych minut, znacznie szybsza niż w dwójce. Jest to naturalnie zamierzone: w tym właśnie celu Blizzard ograniczył limit jednostek - z 200 w WarCraft II czy StarCrafcie do zaledwie 90 w tej chwili. Dzięki temu bowiem wyeliminowana została w zasadzie całkowicie taktyka "tworzenia skorupy". Podobnie przestaje sprawdzać się taktyka zalania przeciwników wojskiem - po prostu nie ma możliwości wybudowania takiej liczby wojsk, by przestać się liczyć z jednostkowymi stratami! Stworzenie armii wykorzystującej pełny limit jednostek jest też trudne dlatego, że w miarę jej rozbudowy zmniejszają się bezpośrednie przychody w City Hall (tzw. upkeep). Co przy tym ważne - z eksploatowanej kopalni nadal ubywa nominalne 10 sztuk złota, jednak w twoje ręce dostaje się jedynie 7, a następnie - przy high upkeep - 4... To rozwiązanie sprawia, że trudno jest utrzymać zdobytą na wstępie,



np. dzięki niespodziewanemu wypadowi na tereny przeciwnika, przewagę - on bowiem jest w stanie po prostu szybciej gonić.

Gry w trójce są bardziej dynamiczne także dzięki temu, że w bardzo krótkim czasie można dorobić się jednostek najlepszych (doświadczeni i dysponujący czułymi myszami gracze dzięki przywróceniu możliwości przyspieszenia budowy poprzez przydzielenie do niej dodatkowych budowniczych czynią to w przeciągu dosłownie minut!). Z drugiej jednak strony - Blizzard świadom tego, że zdarzały się zwycięstwa odnoszone kilkoma podstawowymi jednostkami nad np. 9 robotnikami przeciwnika, zasiedlił mapy jednostkami neutralnymi (Creeps), które rozmieszczone w newralgicznych jej punktach, skutecznie tępią niewielkie grupki słabych jednostek. Inne zalety tego rozwiązania to np. fakt, że Creeps uniemożliwiają zwiad jednym robotnikiem czy zapobiegają okupowaniu kopalń i błyskawicznym zakupom w sklepach, których umiejscowienie, jako że w grze występuje tylko "szara mgła wojny", od samego początku znane jest wszystkim graczom...

Warto też wreszcie wspomnieć o zautomatyzowaniu pewnych aspektów walki. W jej trakcie szybko docenia się funkcję automatycznego rzucania czarów oraz uporządkowanego ruchu w grupach: w tej chwili zgrupowane jednostki poruszać się będą w tempie najwolniejszej z nich, dzięki czemu nie powinno zdarzyć się, że twoje steam tanki przybędą na pole bitwy dokładnie w chwili, gdy padać będzie ostatni z knightów... Wprowadzono także - co podajemy jako ciekawostkę - wskaźnik nudzących się jednostek pracujących. Dzięki temu natychmiast po zakończeniu jednej z prac możemy skierować je tam, gdzie znów okażą się przydatne.



SKAZANY NA SUKCES

Najprościej rzecz ujmując: WarCraft III kojarzy najlepsze elementy z poprzednich gier Blizzarda i dodatkowo, gdzie to tylko możliwe, upraszczając je. I choć technologicznie, zwłaszcza po tym, co pokazał nam Dungeon Siege, wydaje się przynajmniej podstarzały, w niczym to nie zmienia faktu, że jest RTS-em w swej istocie niemal idealnym. A że niewiele w tej mieszance RTS z RPG elementów naprawdę nowatorskich? Cóż. WarCraft II wytyczył ścieżkę, z której zejść udało się nielicznym, wśród tych odważnych zaś tylko jeden czy dwóch nie żałowało tego kroku... Czemu więc sam Blizzard miałby rezygnować z przepisu, który już dwukrotnie okazywał się bezkonkurencyjny?



Tymczasem jednak trzeba doczekać do zapowiadanej na czerwiec premiery. Dzięki testom wiemy na pewno, że warto.

NOWE OBLICZE

Azeroth w trzeciej, trójwymiarowej odsłonie WarCrafta jest jeszcze bardziej bajkowy niż poprzednio (tym razem sympatycznie zniekształcono nawet postacie) i stanowi cudowną obietnicę pierwszego blizzardowego MMORPG-a - World of WarCraft. Nie można nie zauważyć jednak, że ta, tak znakomicie prezentująca się na oficjalnych screenshotach gra w rzeczywistości wygląda... przeciętnie i że daleko mu do splendoru Dungeon Siege'a. Zwłaszcza zbliżenia (bardzo ograniczone, nawiasem mówiąc) ujawniają, że modele postaci i tekstury je pokrywające są średniej jakości. Mam jednak nadzieję, że to jedynie cecha wersji beta gry i w dniu premiery WarCraft III będzie mógł poszczycić się grafiką rzeczywiście imponującą. Nadzieja ta jest uzasadniona tym, że nawet w trakcie testów Blizzard wprowadzał zmiany: m.in. deszcz czy coś w rodzaju "rotacji" planszy. Ta ostatnia sprowadza się wprawdzie jedynie do skokowego (co 45 stopni) obracania mapy, przy czym z chwilą zwolnienia klawisza ekran wraca do pozycji nominalnej, lecz istnieje i czasem - jako że elementy krajobrazu, które mogą blokować widok, zwykle nie chcą znikać - nawet przydają się.

Dla odmiany, mające dzięki WarCraft II status kultowych, muzyka i dźwięki gry (zwłaszcza 'just a flesh wound' ludzkiego woja) są przynajmniej tak dobre, jak tego sobie życzyliśmy.

Podobnie, a może nawet bardziej niż wcześniej, intuicyjny jest interfejs. Całość można komfortowo obsłużyć myszą, dodatkowo zaś istnieją niezastąpione w ferworze bitwy skróty klawiszowe. Warto też wspomnieć o maksymalnym uproszczenie procederu tworzenia gry, gdzie w skrajnym przypadku wystarczy po połączeniu z Battle.netem jedynie kliknąć przycisk play game, by w kilkanaście sekund później (naprawdę nie zdarzyło mi się czekać dłużej...) rozpocząć na losowo wybranej mapie i losowo wybraną stroną. Co przy tym ciekawe - Battle.net kojarzy graczy na podstawie podobieństwa pozycji w prowadzonych przez siebie rankingach, przez co gracze o ogromnym doświadczeniu nie będą tracić czasu na żółtodziobów, z drugiej strony zaś - początkujący nie zniechęcą się walcząc raz po raz z ludźmi, którzy po 5 minutach rujnują ich wioskę...

GATUNEK: AKSZON-ADWENCZER

Hitman 2

■ Hut Sędzimir

Nie wiem, jak to się stało, że gra Hitman, opublikowana kilkanaście miesięcy temu przez firmę Eidos, nie odniosła takiego sukcesu, jaki - w moim mniemaniu - należał się jej. Oczywiście było trochę zamieszania w prasie - kilka średnich recenzji, będących raczej pretekstem do przemądrzałych i durnych rozważań na temat przemocy w grach komputerowych. Było też umiarkowane zainteresowanie graczy, którzy grę kupowali, ale nigdy nie wynieśli jej na szczyty list przebojów. Jednak Hitman zasługiwał na o wiele więcej.

Mam nadzieję, że kontynuacja przygód genetycznie stworzonego zabójcy odniesie dużo większy sukces, ponieważ z tego, co dane mi było oglądać, gdy zasiadłem przed wersją beta - zasługuje nań równie mocno jak oryginał.

Największa zmiana - ta, której nie sposób nie zauważyć, to znacznie wzbogacona wizualna oprawa gry. Już pierwszy Hitman, odpalony na odpowiednio mocnym komputerze, zaskakiwał bogactwem detali, jakością tekstur oraz ilością obiektów pojawiających się w jednym momencie na ekranie - mówiąc krótko: wykorzystywał wszystkie możliwości ówczesnych kart graficznych. Część druga kontynuuje tę tradycję i znów możemy spodziewać się prawdziwej uczty dla oczu. Wszystkie lokacje, jakie dane mi było oglądać, odwzorowano niezwykle realistycznie i szczegółowo. Wysoki poziom wykonania charakteryzuje także wszystkie trójwymiarowe obiekty w grze - od samochodów po przeciwników. Tu jednak muszę podzielić się pewną uwagą. Otóż gra, mimo silnego sprzętu, chodziła dość wolno i nieraz zaczynała chrupać, uniemożliwiając rozgrywkę. Jestem jednak pewien, że jest to tylko i wyłącznie wynik tego, iż wersja, w którą grałem, była betą i to średnio zaawansowaną. Podobnie było zresztą w przypadku pierwszej części gry - wypuszczone nieco przedwcześnie, bazujące na kodzie bety, demo potrafiło przegrzać każdy procesor; zoptymalizowana finalna wersja gry świszczała natomiast jak kule ze snajperki.

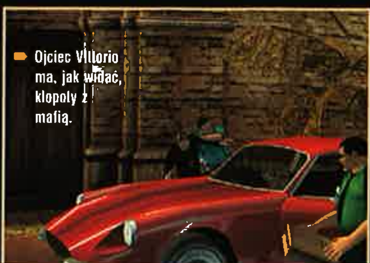


Ciała zabitych przeciwników nie układają się jeszcze tak jak powinny...


A z mafią lepiej nie zaczynać. A już na pewno nie z nożem.



Dwie wieże w Kuala Lumpur. Cel kolejnego zamachu?


Ojciec Vittorio ma, jak widać, kłopoty z mafią.


Wraz z warunkami metereologicznymi zmienia się strój bohatera.

Podczas tych kilkunastu godzin, które spędziłem przy becie Hitman 2, urzekł mnie również niezwykły, rzadki w grach komputerowych klimat. Od pierwszych chwil mamy wrażenie obcowania z bardzo dobrym, świetnie zrealizowanym dreszczowcem dla dorosłych. Najlepiej oczywiście oddają to animowane przerywniki między misjami, ale zarówno briefingi, poprzedzające misję, jak i dialogi czy sceny w samej grze przekonują, że jest to rozrywka raczej dla tych graczy, którzy ukończyli już 18 lat. I nie chodzi tu o przemoc - sceny walki i zabójstw pokazane dokładnie oraz ze szczegółami - a raczej o całą, dość ciężką i mroczną atmosferę.

Atmosferę tę buduje także fabuła, która rozpoczyna się - ze wszystkich miejsc na ziemi - na Sycylii. Czyli w kolebce mafii. To tam właśnie główny bohater skrywa się, by pod okiem księdza Vittoria odkupić dawne grzechy i zapomnieć o przeszłości. Przeszłość jednak, jak to ma w zwyczaju, dopada Hitmana...

Przechodząc kolejne misje, odkrywamy coraz to nowe elementy zajmującej łamigłówki, jaką jest fabuła gry. Nigdy nie wiadomo, komu można zaufać, a kto nieoczekiwanie okaże się największym wrogiem i zdrajcą. Chwilę ukojenia na pewno da wam podziwianie widoków - w grze zwiedzimy m.in. Sycylię, St. Petersburg, Japonię oraz słynny podwójny wieżowiec w Kuala Lumpur, który mogliśmy podziwiać choćby w filmie "Osaczeni".

Sądząc z liczby dostępnych misji oraz wyglądu niektórych modeli i menusów, gra ukończona jest mniej więcej w 75%. Zastanawiam się więc, co autorzy zamierzają dodać do gry. Bowiem na obecnym etapie nie widać - poza grafiką - większych różnic. Misje nadal premiują raczej pracującą główkę-makówkę, a nie styl Rambo, czyli wpadanie z karabinem w tłum przeciwników. Arsenał dostępnej broni nadal jest taki sam. Fizyka zaimplementowana w grze - np. reakcja ciała na trafienie - nadal robi wrażenie, choć czasem (patrz jeden z okolicznych screenów) w dość śmieszny sposób zawodzi. Oczywiście jest kilka drobnych korekt, jak choćby uproszczona, ale bardziej funkcjonalna i czytelna mapa, jednak nie są to zmiany w pełni uzasadniające dwójkę w tytule.

Jak jest w istocie, przekonamy się dopiero w czerwcu, kiedy ukończony, pełny Hitman 2 trafi do sprzedaży. Jednak nawet w takiej sytuacji zachęcam was, żebyście sięgnęli po grę i poczuli jej klimat. Gwarantuję, że dostaniecie wysokiej jakości produkt, który zapewni wam sporą dawkę "dorosłych" wrażeń.

Hitman 2
■ Producent: Eidos/IM Group

Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera, która jednak nieco różni się od tej, jaka pojawiała się dotąd.

Główne zmiany: komentarze innych redaktorów (które, choć niewątpliwie zabawne - czasami zwykle niewiele miały wspólnego z grą) zastąpiliśmy krótkim streszczeniem gry. Przy czym planujemy, by inni autorzy mogli się dopisywać - pod warunkiem że będą mówić na temat (danej gry) i treściwie. Poza tym zrezygnowaliśmy ze standardowego wpisywania "na czym graliśmy i jak działało". A to dlatego, że i tak najczęściej było tam napisane "w porządku", "bez uwag" itd. Jeśli gra sprawia jakieś problemy na konkretnej konfiguracji - będzie to zaznaczone w komentarzu.

Zamiast tego postanowiliśmy zamieszczać główne atuty oraz wady gry - byście od razu znali jej najsilniejszą i najsłabszą stronę.

Mamy nadzieję, że taki - odmieniony i nieco poważniejszy - Gamewalker przypadnie wam do gustu.

Bumper Wars

- Gatunek: zręcznościówka ■ Ocena: 3
- Wymagania: Win 98/ME/XP/2000, Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM
- Główna zaleta: hm... nie wiem, czy w ogóle są jakieś godne uwagi zalety...
- Największa wada: że w ogóle powstała?



W skrócie:
Znowu będziesz mógł się ścigać i zderzać, siedząc we własnym Bumper Wozie! Do wyboru masz kilkanaście, wykonanych jedynie z myślą o tobie - pojazdów. Walczyć możesz na piętnastu specjalnych torach z czterema botami lub sześcioma żywymi przeciwnikami. Niestety gra jako całość po prostu woła o pomstę do nieba. Niegrywalna!

Dungeon Siege

- Gatunek: hack'n'slash ■ Ocena: 10
- Wymagania: PII 333, 128 MB RAM, akc. min. 8 MB
- Główna zaleta: grywalność!!!
- Największa wada: ...są jakieś? :)



W skrócie:
Jeśli zarywałeś dni i noce, grając w Diablo - uważaj, bo ta gra jest DUUUŻO lepsza pod każdym względem. Jeśli nie grałeś w Diablo i uważasz, że takowe siekaninki, udające gry RPG, są nie w twoim stylu, nie czuj się bezpieczny. U nas w redakcji nie było osoby, która oparłaby się jej urokowi. Po prostu: idziesz, siekasz wrogów, robisz się coraz silniejszy i masz coraz lepszy oręż, dołączają do ciebie towarzysze, napotykacie coraz potężniejszych wrogów... Trywialne? Tak. Liniowe - jak cholera. Ale nie można się oderwać... szczególnie w multi. Na plasterki!!!

Fallout PL

- Gatunek: cRPG ■ Ocena: 7
- Wymagania: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Windows 9x/Me/XP, DirectX, SVGA 1 MB
- Główna zaleta: w końcu pograją w tę świetną grę ci, którzy nie znają angielskiego
- Największa wada: to, co udaje papierową instrukcję



W skrócie:
Nie jest to lokalizacja tzw. "pełna", a "kinowa". Oznacza to tyle, że tłumaczeniu poddano wyłączenie pojawiające się podczas grania napisy. Wszystkie wypowiadane kwestie pozostały w oryginalnej, angielskiej wersji. Kolejnym obiektem mojego zainteresowania była instrukcja. W zasadzie powinienem powiedzieć pseudoinstrukcja - 8 stron suchego tekstu trudno określić inaczej. Sytuację ratuje dołączona na CD pięćdziesięciostronicowa publikacja w formacie PDF na CD z grą.

Freedom Force

- Gatunek: action-RPG ■ Ocena: 7+
- Wymagania: Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
- Główna zaleta: jest kilka równorzędnych - więc ogólnie biorąc: komiksowy klimat
- Największa wada: niewykorzystany ogromny potencjał gry



W skrócie:
To, co rzuca się w oczy, to osadzenie gry w pewnych specyficznych realiach. To tzw. komiksowy Silver Age - srebrny wiek amerykańskiej sztuki komiksowej, kiedy popularność zdobyły postacie, takie jak Superman, Silver Surfer, Spider-Man itd. Komiksy tworzone w tamtym okresie miały specyficzną kreskę i liternictwo, poza tym cechowała je wizja świata, w której podział na złych i dobrych był jasny oraz oczywisty. Freedom Force nawiązuje do tych czasów, czerpiąc z nich pełnymi garściami, wykorzystuje też motywy graficzne czy pomysły na fabułę. Co ważne, autorzy traktują to jak najbardziej poważnie - nie ironizują, nie podśmiewają się porozumiewawczo.

Gothic PL

- Gatunek: cRPG ■ Ocena: 7 [polonizacja]
- Wymagania: P300, 128 MB RAM, akcelerator
- Główna zaleta: polonizacja i bonus
- Największa wada: nieco "sztuczne" brzmienie głosów



W skrócie:
W grze nie zauważyłem literówek ani innych przejawów niekompetencji zespołu polonizacyjnego. Trochę nie taka płynność mówionego tekstu - sprawia wrażenie sztuczności. Nikt normalny nie mówi na co dzień tak, jakby czytał z kartki. Na deser dostaniemy prezenty w postaci talii kart (52 nie najbrzydsze sztuki), przyozdobionych motywami z gry, oraz breloczek z logo Gothica (a muszę przyznać, że jest niczego sobie!).

Heoroes of Might & Magic IV

- Gatunek: TBS ■ Ocena: 9
- Wymagania: P300, 64 MB RAM, akcelerator
- Główna zaleta: piekielnie wciąga
- Największa wada: brak gry multiplayer przez LAN i TCP/IP!!!



W skrócie:
Mieszane uczucia targają mną w stosunku do HOMM IV. Mam wrażenie, że mimo kilku genialnych zmian gra jest krokiem wstecz. Ukazała się chyba za wcześnie i nie została do końca dopracowana, głównie w przypadku szczegółów. Wszystko wskazuje na to, że pewne ważne elementy potraktowano po macoszemu, a skupiono się na efektach wizualnych - dlatego mniej jest jednostek oraz miast. Chyba nie na to czekaliśmy? Niech mi ktoś jednak wytłumaczy, dlaczego mimo tych wszystkich buraczków HOMM IV wciąga tak samo mocno jak poprzednie odsłony?

Holy Sword

- Gatunek: RPG ■ Ocena: 1
- Wymagania: P200, 64 MB RAM, Win 95/98/ME, DirectX, wskazany akcelerator
- Główna zaleta: po tej każda inna gra wydaje się wspaniała
- Największa wada: ktoś ją wydał



W skrócie:
Powiem tylko - kaszana. Totalna, zajeżdżająca lamerstwem kaszana. Wygląda, jakby twórcy stworzyli ją w 1992, po czym zapadali w dziesięcioletni sen... Po prostu nie grać, nie brać do rąk itd. Szczególnie gdy nie lubisz mangowych gierek. Możecie mi wierzyć, że więcej zyskacie, wyszperawszy gdzieś z zakamarków Sieci jakiś eRPeGowy klasyk, niż odpalając Holy Shi...Sword.

Hostile Water PL

- Gatunek: akcja 3D/strategia ■ Ocena: 7 [polonizacja]
- Wymagania: PII 266 MHz, 64 MB RAM, Windows 9X/ME/2000
- Główna zaleta: ogólny poziom spolszczenia
- Największa wada: nieprzetłumaczono niektórych okien z danymi



W skrócie:
W pudełku z grą znajdziemy przede wszystkim dwie książeczki w języku polskim. Są to instrukcja oraz informator. W informatorze zamieszczono wszystkie dane dodatkowe, jak np. scenariusze gry, opis dostępnych pojazdów, historię powstania gry, słowo o twórcy scenariusza (nawiasem mówiąc, jest nim słynny brytyjski autor komiksów Warren Ellis) itd. Bardzo dobre spolszczenie i wysoka jakość graficzna instrukcji oraz informatora to na pewno duży plus publikacji. Głos narratora oraz głównych postaci w grze, tj. Walkera i Church, nie zostały podmienione przez polskich lektorów - pojawiają się polskie podpisy.



Incoming Forces

- **Gatunek:** shooter/akcja ■ **Ocena:** 6
- **Wymagania:** Intel PIII 550/AMD Athlon 550, 128 MB RAM, Windows 9x, NT, Millennium, XP
- **Główna zaleta:** ładnie wygląda i można postrzelać do upojenia
- **Największa wada:** szybko się nudzi, zero emocji



W skrócie:
Sequel głośnej kiedyś strzelaniny, w której mogliśmy m.in. pilotować myśliwiec, kierować czołgiem, strzelać z działka przeciwlotniczego itd. - odpieraliśmy inwazję kosmitów. Teraz przenosimy działania wojenne na ich planety. Nadal efektowne wizualnie, ale już bez dawnego dreszczyku. Szczerze mówiąc, to w ogóle nie budzi emocji, co najwyżej od czasu do czasu irytuje. Może i dobra na bezmyślny relaks po ciężkim dniu.

Jazz & Faust

- **Gatunek:** przygodowa ■ **Ocena:** 8
- **Wymagania:** P2 266, 32 MB RAM, akcelerator
- **Główna zaleta:** grafika, dwie gry w jednej
- **Największa wada:** niezbyt dopracowany interfejs



W skrócie:
Rosjanie potrafią robić dobre gry - także przygodówki. Szczególnie gdy nastawisz się na intrygę, dowcip i pokręconą fabułę. Nasz redakcyjny ekspert od gier adventure (EGM) baaardzo ją chwalił - szczególnie za możliwość rozegrania gry dwiema odrębnymi postaciami. To, którą wybrałeś, niekiedy znacząco wpływa na rozwój akcji. Dodawszy do tego starannie wykonaną grafikę, uzyskacie coś, koło czego fan przygodówek nie powinien przejść obojętnie. Tym bardziej że gier z tego gatunku za wiele ostatnio nie ma.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

CD-ACTION

- **Gatunek:** FPS, **Ocena:** 9+
- **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM (XP: 128 MB), akc. min. 16 MB
- **Główna zaleta:** klimat, multiplayer
- **Największa wada:** nie ma - tylko drobne usterki



W skrócie:
Dopóki nie pojawił się Dungeon Siege, wszyscy cięli (się) w multiplayerze mieczami świetlnymi. A ci, co ostatnio zwykli "miauczeć" na LucasArts, że wypuszcza cienkie i nieklimatyczne gry, zamilkli strapieni. Jest to bowiem najlepsza chyba, od pięciolecia, gra osadzona w realiach Star Wars. A satysfakcja płynąca z nauki arkanów Mocy i fechtunku na light sabery wręcz wzbiera w piersi grającego z każdą minutą... Szczególnie polecam tryb multiplayer!

Kohan: Immortal Sovereigns

- **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 8
- **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME, 4xCD, karta dźwiękowa
- **Główna zaleta:** stosunek ceny do jakości gry, grywalność
- **Największa wada:** problemy z polonizacją



W skrócie:
Jak już napisałem we wstępie, gra jest zlokalizowana całkowicie. Począwszy od instrukcji, a zakończywszy na napisach końcowych. Niestety nie jest to spolszczenie idealne. Lekki chaos panuje w instrukcji, a nasi rodzimi lektorzy mówią jakoś tak bez zaangażowania i drętwo. Tym niemniej nie spodziewałem się, że będę miał do czynienia z tak przesympatyczną strategią. Prosty i przyjemny interfejs, kilka nowości i udziwnień niespotykanych w innych erteesach powodują, że grywalność jest bardzo wysoka.



Mechwarrior 4: Black Knight

▶ Galunek: sim ■ Ocena: 7+
■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, akc. min. 8 MB
■ Główna zaleta: spójna kampania z 22 misjami
■ Największa wada: poziom trudności



W skrócie:
Oto ponownie stajemy się rycerzem epoki high-tech. Ponownie też wracamy na Kentares IV. Tym razem jednak nie wcielimy się w dzielnego prawowitego następcę tronu Kentares. Wystąpimy w roli "zimnego profesjonała" - MechaWojownika z Black Knight Legionu - grupy najemników poproszonej przez niezadowolonych mieszkańców planety, by obalić tego... kogo odgrywaliśmy w Mechwarrior 4! Cyberlore po raz kolejny potwierdziło wysoką klasę, tworząc dodatek przewyższający w wielu aspektach oryginał!



Panzer Elite Gold

▶ Galunek: symulator ■ Ocena: 5
■ Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, Win'95, karta graficzna 4 MB, ponad 750 MB na HDD, wskazany akcelerator
■ Główna zaleta: nadal najlepszy symulator czołgu, sporo ciekawych dodatków
Największa wada: brak koncepcji "zaaranżowania" bonus dysku



W skrócie:
Najlepszy pod względem realizmu symulator czołgu z czasów II wojny światowej doczekał się wydania w wersji 'special'. Co oznacza, że podpicowano nieco (niewiele) grafikę i dołożono bonus dysk z modami oraz masą innych bajerków. Szkoda tylko, że ów bonus dysk stworzono w sporym pośpiechu, ściągając z Internetu wszystko, co ma związek z grą i pakując to na CD "jak leci", bez koncepcji i selekcji materiału. Ale jak jesteś maniakiem symulacji i lubisz jeździć Tygrysem - będziesz szczęśliwy.



Star Trek: Bridge Commander

▶ Galunek: sim/adventure ■ Ocena: 9
■ Wymagania: P2 500 MHz, 256 MB RAM, 850 MB na HDD
■ Główna zaleta: grywalność
■ Największa wada: pewna niezgodność z realiami Star Treka



W skrócie:
USS Dauntless, statek klasy Galaxy, zostaje wezwany do zbadania dziwnych aktywności słonecznych w jednym z systemów wypełnionych federacyjnymi koloniami. Gdy kapitan udaje się promem na powierzchnię planety, by porozmawiać z władzami - słońce wybucha... Podsmażony w erupcji słonecznej kapitan krzyczy tylko, by ratować statek. W ten sposób z pierwszego oficera przeistaczamy się w kapitana USS Dauntless. Głęboka woda, na jaką zostaliśmy rzuceni, jest tym, co czeka chyba każdego początkującego kapitana. Z takim oto bagażem trafiamy w największy od czasów wojny konflikt - choć jeszcze tego nie wiemy...



Starmageddon

▶ Galunek: RTS 3D ■ Ocena: 8
■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, akcelerator z 16 MB
■ Główna zaleta: grafika, grywalność
■ Największa wada: niedopracowany interfejs



W skrócie:
Polska gra, inspirowana wielkim Homeworldem, wcale nie wychodzi źle w tym porównaniu. Epicki rozmach, kosmiczne bitwy, niezły klimat (zaleta porządnych grafiki i muzyki) sprawiają, że można zapomnieć o otaczającym świecie. Niestety ogólne wrażenie psuje nieco niezbyt przyjazny (choć - swoją drogą - przemyślny) interfejs. Ale do tego można przywyknąć.



Tiger Woods PGA Tour 2002

▶ Galunek: sportowa ■ Ocena: 7
■ Wymagania: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
■ Główna zaleta: True Swing, czyli zupełnie inna technika uderzania piłeczki niż dotychczas w symulacja tenisa
■ Największa wada: tylko dla maniaków tenisa, dość wolny engine



W skrócie:
Tiger Woods 2002 to całkowita rewolucja. M.in. zaimplementowano tu nowy sposób uderzenia w piłeczkę - tzw. TrueSwing. System ten przenosi ruchy myszki na te kija golfowego. By wziąć wymach kijem, ciągniemy myszkę w dół - do siebie, aby wykonać uderzenie, pchamy ją przed siebie, w górę. W zależności od zamachu i dynamiki ruchów uderzenie jest silniejsze lub słabsze, a ewentualne ruchy myszką w lewo lub w prawo umożliwiają nadanie toru piłeczce. Autorzy chwalą się, że TrueSwing pozwala doświadczyć przed monitorem to, co przeżywają golfiści, inkasując za jedno machnięcie kilka tysięcy dolarów.



Virtua Tennis

▶ Galunek: arcade/sportowa ■ Ocena: 7+
■ Wymagania: C 600, 128 MB RAM, akcelerator z 16 MB
■ Główna zaleta: lekka i przyjemna
■ Największa wada: szybko się nudzi, za prosta



W skrócie:
Niezły pod względem wizualnym tenis - ale nie oczekujcie symulacji. To typowa zręcznościówka, którą można zaliczyć od A do Z w czasie jednego weekendu, i to bez specjalnego wysiłku. Powiedzmy, dobra na jedno deszczowe popołudnie. Warto zwrócić uwagę, że w grze występują istniejący w rzeczywistości tenisiści - a ich komputerowe alter ego są nawet podobne do oryginału. Aha - ciekawe, co powiecie na dostępny w grze trening?



War Commander

▶ Galunek: RTS ■ Ocena: 3
■ Wymagania: P2 450 MHz (ale działa na 400), 64 MB RAM, 8 MB VRAM, 600 MB na HDD, Win '95
■ Główna zaleta: mogło być dużo gorzej, miejscami grafika
■ Największa wada: dużo niedoróbek w niemal każdym elemencie gry



W skrócie:
RTS osadzony w realiach II wojny światowej. Mamy nawet, słynne skądinąd, lądowanie na plaży Omaha. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że gra jest wyraźnie niedopracowana - praktycznie nie ma w niej elementu (grafika, zasady, AI), w którym nie znalazłyby się jakieś mocno irytujące i jeszcze mocniej widoczne babole. W efekcie próba grania w WC (hm) jest wprawdzie mniej stresująca niż borowanie zęba bez znieczulenia... ale tylko niewiele. Więc jeśli łakniesz rozrywki i zastanawiasz się, czy wybrać wizytę u dentysty, czy partyjkę WC... dwa razy pomyśl, zanim podejmiesz decyzję.



Worms Blast

▶ Galunek: zręcznościówka ■ Ocena: 7+
■ Wymagania: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, NT, ME
■ Główna zaleta: zabawna (dla dzieci)
■ Największa wada: tylko dla dzieci



W skrócie:
Worms Blast to gra z tymi samymi bohaterami, ale jednak zupełnie odmienna. Zacznijmy od tego, że robaczki nie walczą między sobą (chociaż i taka opcja jest dostępna dzięki multi), lecz strącają wiszące nad nimi kolorowe kalle. Gra wykorzystuje bohaterów i specyficzną stylistykę gry z Team 17, jednak jest tylko zwykłą zręcznościówką. Fani dawnych Worms poczują się zapewne rozczarowani...



Czarny Iwan

Wormsy nieodmiennie kojarzą mi się z krainą o wyglądzie budyniu i kształcie "karpatki" oraz z bandą małych, zadziornych robaczków, które postanowiły się nawzajem unicestwić. Tak było dotychczas, co każdy fan Worms Armageddon, Worms World Party i innych gier z Wormsami w roli głównej na pewno pamięta.

Puzzle?!

Worms Blast to gra z tymi samymi bohaterami, ale jednak zupełnie odmienna. Zacznijmy od tego, że robaczki nie walczą między sobą (chociaż i taka opcja jest dostępna dzięki multi), lecz strącają wiszące nad nimi, kolorowe kafle (właściwie ciastka). Zabawa przypomina więc coś pomiędzy puzzlami i tetrisem, natomiast niewiele ma wspólnego z klasycznymi Wormsami.

W filmie wystąpili

Do wyboru mamy dziewięć znanych z poprzednich części postaci. Są to np. Boggy B, Suzzette czy też Calvin lub Chuck (którzy Wormsami nie są, ale występują w grze gościnnie). Każdy bohater ma własną niepowtarzalną łódkę (a także uzbrojenie). Łajby mają odmienny rodzaj napędu (np. wiosła, silnik, żagiel). Zadaniem gracza jest zatem lawirować po głębokim, acz niewielkim akwenie i walenie z dwururki w wiszące powyżej różnokolorowe formy. Brzmi to może nieco banalnie i mało ciekawie, ale w sumie zabawa jest dość przednia.

Z czym to się je

Nie ma tu turowego systemu rozgrywki. Zasady gry też uległy zupełnej zmianie. W Worms Blast nie walczą ze sobą dwie drużyny. Wszystko jest inne i odmienne tak, że tylko znajome kształty robaków przypominały mi jeszcze, że to Wormsy.

W grze dostępne są dwa podstawowe tryby. Pierwszy z nich - puzzle, pozwala strącać kolorowe kafle zawieszone na firmamencie wg określonego systemu. Robal dzierży sporego kalibru granatnik, który wystrzeliwuje różnokolorowe pociski. Jeśli np. zielona kula uderzy w zielone kafle "na suficie", wszystkie spadną do wody, a gracz zyskuje określoną liczbę punktów. Jeśli robak nie trafi i pocisk uderzy w kafle innego koloru, te nie spadną do wody, a jedynie zmienią kolor na ten pocisku. Chodzi oczywiście o to, by jak najszybciej strącić wszystkie kafle.



Każde ciasteczko wymaga pocisku o kolorze, jaki mu odpowiada. Błąd może kosztować robaka życie!

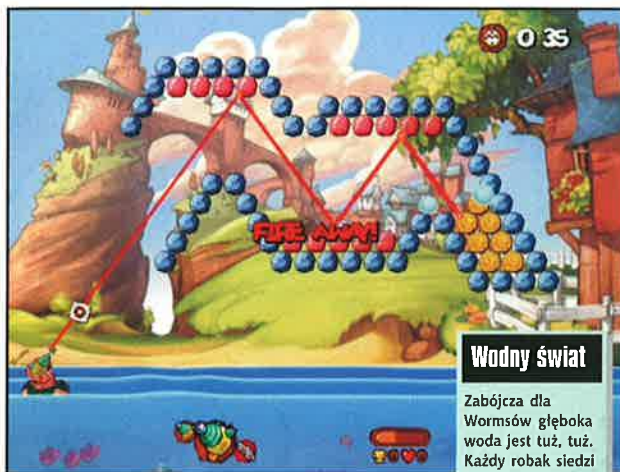
Na celowniku

Drugim trybem gry jest Wyzwanie. To rodzaj rozgrywki na czas, w którym nie strzelamy w kolumny kafli, lecz w małe, ruchome cele, jakie spadają "z nieba". Gracz ma do wyboru sześć trybów zabawy różniących się jedynie szczegółami (m.in. superżaba, strzelnica, cele w kolumnach, gwiazdka z nieba). Warto dodać, że można również zagrać z komputerem lub we dwoje na jednej maszynie. Drugi tryb jest chyba przewidziany dla totalnych psycholi i mistrzów strzeleckich. Być może moje oko już nie jest takie bystre jaki niegdyś, ale powiem wam, że trudno osiągnąć w tej zabawie zadowalający wynik. Tarcze, żabki czy inne cele spadają z nieba jak kamienie - tyle, że znacznie szybciej. Posadziłem przed grą Gem.iniego, ale jemu również niespecjalnie udawało się trafić w szybko migające cele.

Naga broń

Robaki oczywiście nie straciły swojego zabójczego arsenału. Został on nawet rozbudowany o kilka rodzajów broni, jak np. torpedy i burza meteorytów. W sumie jest około 20 rodzajów broni. W głębinach czają się również zabójcze stwory oraz piranie, tak więc atrakcji i przygód nikomu raczej nie zabraknie. Na uwagę zasługuje też dobre spolszczenie gry, które przydaje się przede wszystkim w misjach treningowych. Teksty są nawet zabawne. Czytając je, miałem sporo uciechy.

GATUNEK: ZRĘCZNIOŚCIÓWKA



Laser umożliwia triki, które pozwalają dotrzeć do pozornie niedostępnych stref. Gra staje się ciekawsza, ale trudniejsza.

Widoczki

Na obrazkach tego nie zauważycie, ale Wormsy są teraz w pełni trójwymiarowe. Kiedy manewrują łódkami, wyraźnie widać, że to goście o kształtach zbliżonych do pierogów ruskich. Ładnie to wygląda, a dodając do tego specyficzny sposób malowania robali, pastelowe kolorki i klimat gierki robi się całkiem fajnie.



Bank rozbity! Teraz supernagroda!



Tryb multi umożliwia zabawę we dwoje lub z komputerem. Przegrany po prostu się topi...

I co z tego wyszło

Mimo wszystko Worms Blast pewnie zawiedzie oczekiwania wielu graczy. Nie chodzi o to, że gra jest zła. Jest po prostu zupełnie odmienna od tego, co wszyscy znamy i lubimy. Worms Party wykorzystuje bohaterów i specyficzną stylistykę gry z Team 17, jednak gra ta to już tylko zwykła zręcznościówka. Aha. Pojawia się jeszcze jedno zastrzeżenie. W Worms Blast nie ma stopniowania trudności, tak więc dla odbiorców gry (którymi będą teraz raczej młodzi użytkownicy) spotkanie z Wormsami może okazać się zbyt wielki wyzwaniem.

Wodny świat

Zabójcza dla Wormsów głęboka woda jest tuż, tuż. Każdy robak siedzi w własnej łódce, którą musi tak sterować, aby znaleźć się pod właściwymi kaflami. Trzeba uważać - jeśli pocisk nie uderzy w kolorowe kule zawieszone na firmamencie, z nieba spadnie wielgaśne kowadło, lodówka lub inny ciężki czy niebezpieczny przedmiot. Łódki są małe i mogą nie wytrzymać takiego niespodziewanego obciążenia. Wszystkich misji jest 60. W każdej kolejnej jest coraz mniej czasu na zbicie kafli, zaś sama konstrukcja puzzli jest coraz bardziej skomplikowana. Można się tu nieźle spocić. Układanki z kafli przybierają coraz dziwniejsze formy; często są obłożone kamiennymi kaflami (których nie można strącić) w ten sposób, że tworzą rodzaj wiadra. Trafić w kolorowe kafle jest wówczas o wiele trudniej, ponieważ trzeba określić trajektorię lotu pocisku i strzelić tak, by pocisk wpadł do "wiadra", gdy już będzie spadał.



04/2002

INFO

7

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** http://www.lem.com.pl/ ■ **Wymagania:** Win 9x, NT, Millennium, P II 350 MHz, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** nie trzeba

- ■ tylko dla dzieci ■ wyśrubowany poziom trudności
- ■ śliczna grafika ■ wiele niespodzianek ■ dużo trybów zabawy

Zalane robaki.

GATUNEK: STRATEGIA TUROWA

Tuli a.k.a. Eld

Czy HOMM IV to najbardziej oczekiwana gra w historii CDA? Chyba tak, biorąc pod uwagę fakt, że trzy osoby spośród nas darzą serię HOMM uwielbieniem wykraczającym poza zdrowy rozsądek. Jedynie Allor nie podziela naszego entuzjazmu, ale czy gościa zakochanego w japońskiej anime i telefonach komórkowych można brać na poważnie? Po blisko półrocznym poślizgu otrzymaliśmy do rąk długo oczekiwaną, czwartą odsłonę HOMM - i życie w redakcji zamarło na czas nieokreślony...

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC®

Kilka tygodni temu w Sieci rozeszła się plotka, a może raczej oświadczenie 3DO, że w HOMM IV nie uświadczymy gry wieloosobowej z racji tego, iż autorzy zwyczajnie nie zdążą przygotować tego elementu gry. Dziwne, biorąc pod uwagę półroczny poślizg Herosów. Być może dlatego nie potraktowaliśmy tych plotek poważnie. Choć byłem niejako przygotowany na taką możliwość, przeżyłem szok, gdy po kliknięciu opcji gry wieloosobowej pojawił się napis mniej więcej takiej treści: "Ta opcja wkrótce będzie dostępna. Proszę skorzystać z funkcji Game Update". Doprawdy nie kumam, jak można wypuścić na rynek grę pozbawioną jednego z najważniejszych - jeśli nie najważniejszego - elementu. Mówcie, co chcecie, ale jak dla mnie - możliwość gry z człowiekiem w HOMM to jakieś 50% zabawy. A jak panowie z 3DO wyobrażają sobie ściąganie na - pewnie - kilkunasto-, kilkudziesięciomegowy patch przez polskie łącza i modemy?

Szybko jednak okazało się, że nie jest do końca tak tragicznie. Po pierwsze, patch ten ma się ukazać już pod koniec kwietnia, po drugie - da się grać we dwójkę na jednym kompie w popularnym trybie Hot Seat. Nie ma zatem tylko opcji gry przez LAN i TCP/IP. Mimo to ocena zostanie obniżona, bo otrzymaliśmy niepełny produkt...

Zmiany na lepsze... i na gorsze

Miesiące oczekiwania miały zostać nagrodzone grą, która stanie się przełomem w kategorii strategii, a jednocześnie ukaże nam serię HOMM w całkowicie nowym świetle. Od jakiegoś czasu 3DO wyraźnie odcinało kupony od sławy, wypuszczając na rynek gnioty, takie jak chociażby Heroes Chronicles. HOMM IV zapowiadane było hasłem "zmiany, zmiany i jeszcze raz zmiany". Fakt, zmian jest



całe multum i niektóre z nich są znakomite - inne niestety przyprawiają o ból głowy.

Bohaterowie walczą

Wreszcie doczekaliśmy się dnia, kiedy bohaterowie przestali być tylko i wyłącznie kukłami miotającymi czary. Teraz nasz bohater walczy wręcz, miota pociskami i czarami oraz sprawniej dowodzi armią za pomocą odpowiednich zaklęć. Z początku - rzecz jasna - jest leszczem, ale w miarę upływu czasu i zwycięskich bitew staje się prawdziwym herosem. Pod warunkiem że będziesz odpowiednio dobierał umiejętności w walce oraz magii, które tradycyjnie zdobywa się wraz ze wzrostem doświadczenia. Za każdym razem możemy wybrać którąś z trzech grup rozwoju umiejętności postaci. Zdolność walki powoduje wzrost morale podległych oddziałów oraz ich skuteczności. Wybór magii owocuje nauką nowych czarów. Szlachectwo natomiast sprawia, że większy jest przyrost produkcji jednostek, a wojska są bardziej lojalne.

W efekcie tych wyborów nasz bohater zdobywa daną klasę. Takich klas w HOMM IV jest podobno około pięćdziesięciu i każda z nich daje bohaterowi inne bonusy. Ciekawe, nieprawdaż? Dziwi natomiast nieograniczona ilość miejsca w kieszeniach herosa. Może on nosić dowolną ilość zaklęć, flaszek i artefaktów. Podobnie zaskakującym posunięciem jest to, że bohaterowie są nieśmiertelni. Jeśli przegramy walkę z wrogiem, nasz heros trafia do ciemnicy w mieście przeciwnika. Stamtąd możemy go odbić, zdobywając warownię. Oczywiście działa to w dwie strony i nasze więzienie także szybko zapełnia się. Natomiast kiedy nasz heros zginie w bitwie z neutralnymi jednostkami, w miejscu starcia pozostaje płyta nagrobna, którą inny oddział może zabrać do miasta i tam ożywić bohatera. Pewnie co niektórzy ucieszą się, że ich wypasiony bohater nie zginie i będzie można nim nadal grać, ale moim zdaniem - to lekka przesada.

Jednostki Akademii

Nazwa: Krasnolud
Koszt: 28
Zdolność: 50% odporności na magię

Nazwa: Niziołek
Koszt: 22
Zdolność: zadaje dodatkowe obrażenia jednostkom 4 poziomu

Nazwa: Złoty Golem
Koszt: 22
Zdolność: 75% odporności na magię, nie ma morale i nie działają na niego czary przeznaczone dla żywych jednostek

Nazwa: Mag
Koszt: 160
Zdolność: rzuca czarami z księgi

Nazwa: Dżin
Koszt: 550
Zdolność: może latać nad przeszkodami, rzuca czarami posiadanymi w księdze

Nazwa: Naga
Koszt: 850
Zdolność: jest niewrażliwa na kontrataki

Nazwa: Smoczy Golem
Koszt: 4000 + 4 kamienie
Zdolność: w walce atakuje jako pierwsza niezależnie od szybkości, nie pozwala użyć innym jednostkom Pierwszego Ataku, nie ma morale i nie działają na niego czary przeznaczone dla żywych jednostek

Nazwa: Tytan
Koszt: 4000 + 2 klejnoty
Zdolność: niewrażliwy na czary Chaosu

Jednostki

Wydawać by się mogło, że w sequelach jest tak, iż oferują więcej jednostek niż wcześniej. Tymczasem w HOMM IV nie do końca tak jest. Dostępnych jest zaledwie sześć miast, zatem mniej niż w HOMM III: Armageddon's Blade. Rekompensuje to niejako możliwość wybudowania w niektórych miastach portalu do przyzywania stworów, mimo to nadal jednostek jest mniej z racji... tego, iż nie ma możliwości ich ulepszania! Po kilku dniach ostrego katowania HOMM IV wszyscy w redakcji zgodnie stwierdziliśmy, że to potężny mankament gry. Przez to spadła nie tylko liczba jednostek, ale też straciła grywalność. Jakby tego było mało, 3DO zdecydowało się na jeszcze jedno posunięcie, które ogranicza liczbę jednostek, ale o tym przeczytacie w paragrafie poświęconym miastom.



Tak wygląda teraz ekran bohatera.



Co się zaś tyczy samych wojowników - choć wydaje się, że jednostki nie uległy przemianom - mam wrażenie, że teraz lepiej można wykorzystać ich zalety oraz wady. Armia maksymalnie może składać się z siedmiu jednostek i... bohaterów. Tak, teraz nie ma zasady: jeden bohater to jedna armia. Skoro i on walczy - czemu nie wykorzystać go jak zwykłej jednostki? Dlatego równie dobrze armia może składać się z samych oddziałów (tak, nie ma przeszkód, by stworzyć armię bez bohatera!), jak i herosów. Albo stworzyć zespół mieszany. Daje nam to spore możliwości manewru w walce. Doświadczony heros jest częstokroć więcej wart niż kilkadziesiąt jednostek. Trochę inaczej niż w HOMM III wygląda sprawa amunicji jednostek strzelających. W poprzedniej części, chociaż istniał limit amunicji, ta praktycznie nigdy nie kończyła się. W HOMM IV amunicji jest mniej - i lepiej jest to widoczne.

Osobna sprawa to jednostki neutralne. Wcześniej zapowiadano, że będą poruszały się po mapie - i faktycznie tak jest. Nie trzymają się kurczowo jednego miejsca, lecz przemieszczają się dość swobodnie, same atakują armie wędrujące w pobliżu, dochodzi także do starć między neutralnymi oddziałami potworów, które przemieszczając się natrafią na siebie. Oddziały kierowane przez komputer również walczą lepiej, a mniej "kantują" - jako to wcześniej bywało. Owszem, nadal zdarza się, że wyniki poszczególnych starć zadziwiają, ale dzieje się to na mniejszą skalę niż w HOMM III, gdzie można było nabawić się wrzodów, kiedy wróg w środku bitwy nagle zaczynał miotać potężnymi czarami lub kiedy dwóch krzyżowców rozprawiało się z całą - wcale nie słabą - armią. Ten element poprawiono, aczkolwiek nie zlikwidowano błędu całkowicie.

Ograniczone miasta

Miast jest ledwie sześć - i to spory minus. Aczkolwiek nowe rozwiązania, dotyczące miast, zaliczyłbym do bardzo udanych. Pierwsze z nich to ograniczenie liczby stawianych budowli. Przykładowo - jeśli w Przystani postawisz Strażnicę do werbowania Pikinierów, nie możesz już wybudować Fabryki Balist i produkować tychże. Tak samo jest w przypadku Koszar (Krzyżowcy) i Klasztoru (Mnisi). Coś za coś. Wydaje mi się, że takie posunięcie - konieczność wyboru pomiędzy jednostkami, które są bardziej potrzebne w danym momencie - jest wskazanym skomplikowaniem rozgrywki. Dylemat: co wybrać podnosi atrakcyjność gry bez dwóch zdań. Warto się dłużej zastanowić, niż później bluzgać na zły wybór. Kolejną przydatną, i to bardzo, nowalijką są karawany. Pamiętacie, jak męczące było objeżdżanie w HOMM III wszystkich miast i miejsc rekrutacji jednostek na mapie w celu zebrania porządnej armii? Obecnie problem ten nie istnieje. Wybieramy opcję karawan, ustawiamy, co chcemy kupić i ściągnąć do stolicy - i po kilku dniach koniecznych na przebycie trasy w mieście zjawiają się jednostki.

To chyba nie to, na co czekaliśmy, choć HOMM IV nadal piekielnie wciąga. Jednym zmiany przypadną do gustu, innym - tak jak mnie - tylko częściowo. HOMM IV to bardzo dobra gra, lecz nieidealna.

Tradycyjnie rozbudowa miasta oraz werbunek jednostek uzależniony jest od produkcji surowców. Ich liczba pozostała bez zmian: złoto, drewno, rtęć, kryształy, siarka i klejnoty. Zmianą w tym przypadku jest natomiast opcja pozostawienia garnizonu w zdobytych kopalniach. Część armii można pozostawić np. w tartaku, by jednostki strzegły go przed zachłannym wrogiem. Inna sprawa - czy komuś będzie chciało się osłabiać armię kosztem kopalni? Nie sądzę, ja ani razu nie skorzystałem z tej opcji.

Jednostki Azylu

Nazwa: Bandyta
Koszt: 24
Zdolność: jest niewidzialny z dużej odległości dla jednostek 3 poziomu, a z bliska dla jednostek 1 poziomu

Nazwa: Ork
Koszt: 34
Zdolność: potrafi atakować na odległość, brak kary do obrażeń w walce wręcz

Nazwa: Minotaur
Koszt: 230
Zdolność: może blokować atak, jeśli nie jest to atak magiczny

Nazwa: Meduza
Koszt: 220
Zdolność: potrafi atakować na odległość, brak kary do obrażeń w walce wręcz, nieskończone strzały, może zabić, zamieniając w kamień

Nazwa: Ifrit
Koszt: 850
Zdolność: może latać nad przeszkodami, zadaje przeciwnikowi dodatkowe obrażenia, jest odporna na czary ognia

Nazwa: Zmora
Koszt: 800
Zdolność: niewrażliwy na czary życia, rzuca zaklęcie Terror

Nazwa: Czarny Smok
Koszt: 8000 + 1 siarka
Zdolność: może latać nad przeszkodami, zadaje obrażenia jednostkom stojącym za celem ataku, jest niewrażliwy na magię

Nazwa: Hydra
Koszt: 4000 + 2 rtęci
Zdolność: atakuje wszystkich przeciwników na sąsiednich polach, jest niewrażliwa na kontrataki


Szturm twierdzy wygląda teraz zupełnie inaczej.


W czasie bitwy pilnie zwracaj uwagę na ukształtowanie terenu.



Tradycyjnie zdobycie kolejnych punktów doświadczenia owocuje awansem postaci.

Jednostki Przystani

Nazwa: Giermek
Koszt: 26
Zdolność: może ogłuszyć przeciwnika, uniemożliwiając mu jakąkolwiek reakcję

Nazwa: Kusznik
Koszt: 32
Zdolność: może atakować na odległość

Nazwa: Pikinier
Koszt: 150
Zdolność: może atakować na odległość 2-3 pól, ignoruje Pierwszy Atak u przeciwnika

Nazwa: Balista
Koszt: 190
Zdolność: może strzelać na odległość, nie ma morale, brak kary przy strzelaniu przez przeszkody oraz mury

Nazwa: Krzyżowiec
Koszt: 650
Zdolność: atakuje dwukrotnie, jest niewrażliwa na czary Śmierci

Nazwa: Mnich
Koszt: 550
Zdolność: może atakować na odległość, jest niewrażliwa na czary Śmierci

Nazwa: Anioł
Koszt: 4000 + 2 kryształy
Zdolność: może latać nad polem walki, wskrzesza część zabitych jednostek

Nazwa: Czempion
Koszt: 2000 + 2 drewna + 2 kamienie
Zdolność: atakuje z rozbiegu, atakuje jako pierwsza niezależnie od szybkości

Smutne kampanie?

Do rozegrania mamy sześć kampanii, przy czym - w przeciwieństwie do HOMM III - zaraz na początku możemy wybrać dowolną. Problem w tym, że w kampanie gra się dość dziwnie. Niektóre misje są chyba nie do końca przemyślane. Wszystko świetnie się rozwija, gdy nagle dochodzimy do momentu, kiedy akcja zostaje zahamowana - i tak naprawdę zaczynamy krążyć w miejscu. A to przeciwnik, którego musimy zniszczyć i jest słabszy, unika walki za wszelką cenę, a to nie bardzo wiemy, jak się dostać do wyznaczonego punktu na mapie. Takie misje zdarzają się przeważnie w połowie kampanii, co tylko wzmaga poczucie bezsilności oraz zniechęcenia. Testerzy chyba nie do końca spisali się w swej roli i HOMM IV brakuje spójności i logiki.


Ekran przygody w najmniejszej rozdzielczości...
...a także w średniej...
...i najwyższej.

HOMM 4 po polsku

W skład polskiej edycji Bohaterów wchodzą:

Heroes of Might and Magic IV PL - 2 płyty CD w pudełku DVD
Heroes of Might and Magic I i Heroes of Might and Magic II Gold - 2 płyty CD w pudełku DVD
128-stronicowa instrukcja do Heroes IV
Wspólna skrócona instrukcja do Heroes I i Heroes II Gold (pełne wersje na płytach z grami)
Całość po atrakcyjnej cenie 99 złotych



Gorszy interfejs

Co do tego też jesteśmy zgodni - interfejs nie jest szczególnie dobry. Przede wszystkim brakuje nam heksów. Trudno bez nich dokładnie ocenić odległość na mapie czy ustalić taktykę. Obecne ukazanie pola walki jest zwodnicze i przynajmniej na początku może sprawiać kłopoty. Później jest trochę lepiej, jednak nadal brakuje heksów. Poszukując odpowiedzi na pytanie "dlaczego z nich zrezygnowano", doszliśmy - chyba - do słusznego wniosku, że tak naprawdę to pole bitwy uległo zmniejszeniu i deficyt heksagonalny ma na celu zamaskowanie tegoż. Głupi wniosek? A jak inaczej wytłumaczyć fakt, że Harpie w jednej kolejce pokonują cały dystans dzielący je od wrogich jednostek, a w tym czasie Złote Golemy pokonują niewiele krótszą trasę?


Miałem zdecydować się na Jednorożce lub Gryfy - wybrałem to pierwsze.

Nie podoba nam się również, że na polu bitwy jest tak wiele przeszkód! Dobra, przeszkody to fajny element gry, ważny dla wszystkich fanów strategii, ale trochę tu przesadzono z tymi wszystkimi krzaczkami, pniami i setką innych drobiazgów, jakie należy omijać lub przez które nie mogą przelecieć pociski. Bitwa zamienia się czasami w zabawę "omiń wszystkie krzaki", która bardziej przypadłaby do gustu narciarzom alpejskim niż strategom komputerowym.



Także ekran przygody pozostawia wiele do życzenia. W każdej z trzech rozdzielczości spory obszar ekranu zajmuje menu. Widać to zwłaszcza w przypadku optymalnej (czyli średniej) rozdzielczości 1024 x 768, gdzie menu to - z grubsza - 1/3 część ekranu. Wydaje mi się, że jest na tym pasku zbyt wiele tak naprawdę nieprzydatnych funkcji. Zresztą do niektórych trudno dostać się i musimy więcej klikać. Przykładem niech będzie księga czarów. Po stronie zalet interfejsu zapisałbym za to ikonę Targowiska, dostępną w każdej chwili, a także rozwijane na windowsową wzór menusy.


Tradycyjnym miejsce handlu surowcami jest Targowisko.

Jednostki Nekropolis

Nazwa: Chochlik
Koszt: 18
Zdolność: co turę zabiera wrogowi 2 punkty magii i przekazuje je najbliższej jednostce, może latać nad przeszkodami

Nazwa: Szkielet
Koszt: 22
Zdolność: obrona na odległość jest o 100% większa, nie ma morale

Nazwa: Cerber
Koszt: 190
Zdolność: atakuje naraz trzech wrogów stojących na sąsiednich polach, jest niewrażliwy na kontrataki

Nazwa: Duch
Koszt: 140
Zdolność: może latać nad przeszkodami, nie ma morale, może postarzać wrogie jednostki, obrona w zwarciu i na odległość jest o 100% większa

Nazwa: Wampir
Koszt: 1110
Zdolność: może latać nad przeszkodami, nie ma morale, jest niewrażliwy na kontrataki, kradnie punkty życia wrogich jednostek, którymi leczy się i wskrzesza zabite jednostki

Nazwa: Jadowity Pomiot
Koszt: 1110
Zdolność: może atakować na odległość, co turę zadaje dodatkowe obrażenia żywym jednostkom

Nazwa: Diabeł
Koszt: 4000 + 2 siarki
Zdolność: może przenieść się w dowolne miejsce, przyzwać Lodowe Demony, jest niewrażliwa na czary Życia

Nazwa: Kościany Smok
Koszt: 2000 + 2 kryształy
Zdolność: może latać nad przeszkodami, nie ma morale, przeciwnik nie może kontratakować i ucieka po otrzymaniu ciosu, obrona na odległość jest o 100% większa



Śliczne mapy, koszmarne animacje i bajeczna muzyka

Grafika jest kolejną z wielkich zmian w HOMM IV, której z początku wszyscy się obawiali - chyba słusznie. Mimo wszystko mapy są przecudne. Góry, rzeki, lasy, świątynie, miasta i rozrzucone artefakty przygotowano perfekcyjnie. Znalazło się nawet miejsce na brakujące wcześniej elementy, takie jak ptaki siedzące na drzewach czy pasące się renifery. Grafika przestaje się podobać, gdy przychodzi do walki. Wygląd i sposób poruszania się niektórych jednostek śmieszą i kłują w oczy. Żywiołaki ognia przypominają bohaterów gry Rayman. Obserwatorzy to łażące latarnie morskie świecące wielkimi lampami. Centaury mają na głowach irokezy. Behemot to wielki goryl z garbem, a Harpie z wiankami na głowach wyglądają jak transwestyci. Dobrze wyglądają z kolei chociażby jednostki z Nekropolis. Szkielety, Mumie, Wampiry stworzono z fantazją i rzetelnością.



W opcji scenariusza możemy ustawić grę wieloosobową na jednym kompie.

Niemal identycznie jest z animacjami jednostek. Połowa z nich wywołuje jęk zawodu, zaś druga - zachwytu. Do drugiej kategorii śmiało można zaliczyć większość latających wojsk, takich jak Rusałki, Gryfy czy Wampiry, podczas gdy Satyry lub Giermkowie poruszają się, jakby ktoś ich potraktował paralizatorem. Animacje częstokroć szpecą i niwelują radość z gry, lecz tego zmienić się już nie da. Nie

podobają mi się też fortyfikacje. W trzeciej odsłonie HOMM warownie (podczas ich zdobywania lub bronienia) wyglądały zdecydowanie lepiej. Zresztą i ekran, jaki widzimy po wejściu do miasta, jest chyba brzydszy niż w HOMM III. Oczywiście to kwestia gustu, ale Gem.iniemu i mnie mniej się to podoba.

Odgłosy towarzyszące grze nie uległy większym zmianom, ale też nie było za bardzo co zmieniać. Przecież Behemot nagle nie przestanie ryczeć i nie usłyszymy, jak ćwierka. Za to muzyka jest po prostu genialna! Wcześniej również taka była, ale w HOMM IV mjuzik MIAŻDŻY!!! To już nie tylko podniosła orkiestrowa muza, ale również monumentalne chóry. Dla mnie - rewelacja, ale o tym musicie się przekonać "własnouszne".

Polski HOMM IV

Polskie wydanie HOMM III swego czasu wzbudziło sporo kontrowersji. Niby wszystko było po polsku, ale ten polski przypominał chiński. Dystrybutor, wówczas Mirage, twierdził uparcie, że kod gry nie pozwolił na zbyt duże ingerencje i dlatego nazwy jednostek nie odmieniano. Na szczęście HOMM IV trafiło pod opiekuńcze skrzydła CD-Projektu i do lokalizacji praktycznie nie można mieć zastrzeżeń. Znalazłem z dwie literówki, a tak poza tym wszystko jest rzetelnie przetłumaczone, lektor ma stosowny tembr głosu, zaś przeszło stustronicowa książeczka emanuje profesjonalizmem i dokładnie wyjaśnia zagadnienia, jakie mogą nurtować graczy. Palce lizać. Jeśli dodamy do tego prezent w postaci pierwszej i drugiej części HOMM oraz cenę, chyba nie muszę mówić, jak bardzo opłaca się kupić wersję z naklejką PL?

Krok w tył?

Mieszane uczucia targają mną w stosunku do HOMM IV. Mam wrażenie, że mimo kilku genialnych zmian gra jest krokiem w tył. Ukazała się chyba za wcześnie i nie została do końca dopracowana, głównie w najmniejszych szczegółach. Wszystko wskazuje na to, że pewne ważne elementy potraktowano po macoszemu, a skupiono się na efektach wizualnych - dlatego mniej jest jednostek oraz miast. Chyba nie na to czekaliśmy? Niech mi ktoś jednak wytłumaczy, dlaczego mimo tych wszystkich buraczków HOMM IV wciąga tak samo mocno jak poprzednie odsłony? Czy tego chcemy, czy nie - grywalność tej gry jest nadal fantastyczna, a że jest kilka rzeczy, które można by zmienić - to dobrze. Programiści będą mieli motywację, by w przyszłości bardziej postarać się. Być może trochę z sentymentu, ale dziewięć oczek należy się.

Jednostki Rezerwatu

Nazwa: Rusałka
Koszt: 22
Zdolność: może latać nad przeszkodami, jest niewrażliwa na kontrataki

Nazwa: Wilk
Koszt: 36
Zdolność: atakuje dwa razy

Nazwa: Biały Tygrys
Koszt: 220
Zdolność: zawsze atakuje jako pierwsza

Nazwa: Elf
Koszt: 190
Zdolność: może atakować na odległość, strzela dwa razy, strzela jako pierwszy

Nazwa: Gryf
Koszt: 800
Zdolność: może kontratakować więcej niż raz na turę, może latać nad przeszkodami

Nazwa: Jednorożec
Koszt: 650
Zdolność: może oślepić wroga

Nazwa: Czarodziejski Smok
Koszt: 4000 + 2 klejnoty
Zdolność: potrafi latać, może odbijać niekorzystne czary, rzuca czary z księgi

Nazwa: Feniks
Koszt: 4000 + 2 rtęci
Zdolność: lata nad polem walki, wskrzesza część poległych jednostek, jest odporny na czary



Bohater może zostać wskrzeszony w mieście.



Karawany dotrą do twojego miasta wówczas, gdy droga jest wolna.

Jednostki Twierdzy

Nazwa: Berserk
Koszt: 20
Zdolność: atakuje dwa razy, jednostka musi się poruszyć lub zaatakować w każdej turze

Nazwa: Centaur
Koszt: 40
Zdolność: może atakować na odległość, obrażenia maleją, jeśli cel jest zbyt daleko, brak kary do walki wręcz

Nazwa: Harpia
Koszt: 110
Zdolność: potrafi latać, jest niewrażliwa na kontrataki, po ataku wraca na pole, z którego atakowała

Nazwa: Nomad
Koszt: 150
Zdolność: w walce atakuje jako pierwszy

Nazwa: Magowie Ogrów
Koszt: 350
Zdolność: potrafi rzucić zaklęcie Bloodlust

Nazwa: Cyklop
Koszt: 750
Zdolność: atakuje na odległość, może zaatakować obszar, uszkadzając przebywające w zasięgu jednostki - swoje i wrogie

Nazwa: Behemot
Koszt: 2750 + 2 kryształy
Zdolność: zadaje większe obrażenia w walce

Nazwa: Ptak Gromu
Koszt: 1800 + 2 rtęci
Zdolność: potrafi latać, przy ataku sprowadza błyskawicę, która rani przeciwnika



Jeśli masz w armii kilku bohaterów, wszyscy oni uczą się nowych umiejętności.



Na tym ekranie możesz ujrzeć, jak prosperuje twoje królestwo.



9

INFO

Producent: 3DO **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** http://heroes.cdprojekt.com
Wymagania: PII 300, Win 95/98/ME/XP, 128 RAM, 4xCD **Akcelerator:** wskazany



- doskonałe polskie wydanie
- piekielnie wciąga
- lepsze AI komputera
- rewelacyjna muzyka i śliczna grafika
- bohater może wreszcie walczyć



- BRAK gry MULTIPLAYER przez LAN i TCP/IP!!!
- brak heksów
- animacje i wygląd większości jednostek
- brak ulepszania jednostek
- ograniczenie liczby jednostek
- tylko 6 miast
- średnio przyjemny interfejs

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO . . .

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

Sklep internetowy TimSoft - Microsoft Internet Explorer - [Praca w trybie offline]

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

Adres http://www.timsoft.pl/

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY

2475449

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!

Prezenty i promocje do każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

Sklep: 48 godzin, Pełny cennik, Nowości, Zapowiedzi, Hity, Dla dzieci, Po polsku, Edukacja, Koszyk, Moje konto, Jak kupować

Pomocna dłoń: Recenzje graczy, Kody do gier, Strony WWW, Porady, Patche, Dema gier, Recenzje, Solucje, Forum, Drivery

Inne: Prezenty, Kontakt, Strona główna

Grand Theft Auto 3 PL - zapowiedź

2002-04-23 08:49:23

kategoria: gry

Akcja gry toczy się w Nowym Jorku (Liberty City). Miasto zostało podzielone na 3 dzielnice, pomiędzy którymi będziemy przemieszczać się pociągami oraz samochodami przejeżdżając tunelami, mostami, a nawet przepływając promem [...]

Cena 95.00 zł W sprzedaży od 2002-06-05

Mafia PL - zapowiedź 2002-04-23 08:48:45

kategoria: gry

Uliczki uliczne, pościgi samochodowe, strzelaniny i inne budzące dreszcz emocje zaoferować może Ci jedynie "Mafia" - najnowsza gra autorów przebojowego "Hidden & Dangerous". [...]

Cena 95.00 zł W sprzedaży od 2002-06-29

GRY PC-CD ROM Najbliższe premiery i wznowienia

1 Black & White Creature Isles PL 23.04.2002
2 Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL 23.04.2002
3 SIM CITY 3000 PL 24.04.2002
4 Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL 24.04.2002
5 Panzer Elite Specjalna Edycja PL 24.04.2002
6 C&C Tiberian Sun: Firestorm + Tiberian Sun 25.04.2002
7 Sudden Strike PL 25.04.2002
8 World Cup (FIFA) 2002 25.04.2002
9 Benefighter Typhoon PL 25.04.2002
10 Battle Realms PL 26.04.2002

POLECAMY: EVIL ISLANDS • strategia z elementami RPG • nieliniowa fabuła • mnóstwo postaci — kupuję, pokaż opis, cena 29.90 zł

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową. Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!!

partner internetowy GRY OnLine www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-59

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 maja 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-06 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

Tytuł	Cena
3D Gamemaker PL	69,99
4 x 4 Evolution + Motocross Mania	49,00
A.D. 2044 PL	24,90
Ace Ventura-Psi Detektyw PL	49,90
Age of Wonders PL + Clash PL gratis	49,00
Age of Empire Coll.Edition	179,00
Airfix Dogfighter	59,99
Airport Inc.	49,00
Alice	44,90
Alien vs Predator 2 + Pyt gratis	99,00
Alien vs Predator-Gold Edit	49,00
Another War Edycja Specjalna PL, DVD	129,90
Another War PL	99,90
Apache vs Havoc	29,90
Aquanox PL	49,90
Arcanum PL	129,00
Arcatera Mroczne Bractwo PL	49,90
Armored Fist 3	39,90
Atlantis PL	29,90
Atlantis 2 PL	49,99
Atlantis 3 PL	79,99
Babyz	69,00
Baldurs Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79,90
Baldurs Gate: Saga (BG I + BG II + dodatki) 12xCD PL	159,99
Baldurs Gate:Srebrna Edycja PL	69,90
Battle Realms PL	69,00
Beat up a Millionaire 2 PL	19,90
Black & White Creature Isles PL	79,00
Black & White PL	79,90
Black & White PL + CREATURE ISLES	139,90
BLADE RUNNER	45,00
Blood Omen 2	139,90
BROKEN SWORD II PL	45,00
Bryza 3000 PL	79,00
C&C Red Alert 2	79,00
C&C Red Alert 2:Yuri's Revenge (dod.)	79,90
C&C Tiberian Sun+ Firestorm (pakiet)	99,00
Caesar 3 PL	49,90
Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL	99,99
Car Tycoon PL	29,90
Carmageddon III (TDR)	19,99
Catz 4	69,00
Championship Manager 2001/02	139,00
Championship Manager 3 + liga PL	39,90
Chessmaster 8000	69,00
Cywilizacja 2:Próba Czasu PL	49,90
Clive Barkers Undying	44,99
Close Combat 5: Invasion Normandy	69,00
Codename:Outbreak PL	49,90
COLIN McRAE RALLY	19,99
Colin McRae Rally 2 PL	49,99
Colobot PL	49,90
Command & Conquer: Renegade	129,00
Commandos 2	79,90
Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
Conquest: Frontier Wars PL	69,00
Cool Pool	49,99
Corsairs PL	19,99
Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
Creatures 2	59,00
Cue Club PL	29,95
Cutthroats	34,90
Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159,90
Delta Force	39,90
Delta Force 2	39,90
Delta Force- Land Warrior	79,00
Descent 3	19,90
DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
Diablo	49,90
Diablo 2 PL + Diablo1 + Pan Zniszczenia PL (Battlechest)	199,99
Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dodatek)	79,90
Diablo Hellfire	19,90
Dogz 4	69,00
Doom: Ultimate Collection	79,00
Dracula 2- Ostatnie Sanktuarium PL	49,90
Dracula: Zmartwychwstanie PL	49,90
DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
Duke Nukem Manhattan Project PL	79,00
DUNE 2000	45,00
Dungeon Keeper 2 PL	45,00
Earth 2150- Lost Souls PL	39,90
Earth 2140 + Misje PL	19,99
Earth 2150 PL	24,90
Earthworm Jim 3D PL	49,90
Egipt - przepowiednia Heliopolis PL	19,90
Emergency PL	19,99
Emperor: Battle for Dune	79,90
Empire Earth PL	129,00
Escape From Monkey Island	99,00
Etherlords PL	49,00
Europa Universalis 2 PL	99,90
Europa Universalis PL	29,90
Evil Islands 2CD PL	29,90
F-16 Aggressor	45,00
F-22 Lighting 3	44,90
F1 2001 (Formula 1 2001)	129,00
F1 2002	129,90
Fall Weiss 1939	39,90
Fallout PL	19,90
Fallout Tactics PL	99,90
Faraon + Kleopatra Pl	99,00
FIFA 2002	129,00
FIFA '99	45,00
FIFA 2000	45,00
FIFA 2001	99,00
Flanker 2,5	69,90
Flight Simulator 2002 Proffesional	199,00
Flight Unlimited 2	45,00
FreeSpace : Wielka wojna PL	19,90
Freespace 2 PL	29,90
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
Ghost Recon (Tom Clancy's) PL	99,00
Giants: Obywatel Kabuto PL,Extra Gra	29,90
Gilbert Goodmate PL	69,00
Global Operations	129,90
Gorky 17 PL	19,99
Gothic PL	99,90
Grand Theft Auto 3 PL (GTA 3 PL)	99,00
Grand Prix 3 PL	49,90
Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	69,00
Great Battles of Caesar, Aleksander & Hannibal	49,00
Half Life:Generacja	129,00
Harpoon 4	99,00
Harry Potter i Kamień Filozoficzny PL	129,00
Heavy Metal: FAKK 2+Codename Eagle	49,00
Hell Heroes PL	39,90
Heroes 3 + Armageddon' Blade + Shadow of Death	59,90
Heroes Chronicles-Podbój Podziemi PL	59,00
Heroes Chronicles-Szarża Smoków PL	59,00
Heroes Chronicles-Władcy Żywiołów PL	59,00
Heroes Chronicles-Wojown.Pustkowi PL	59,00
Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	39,90
Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	49,00
Heroes Of Might & Magic 3 PL	39,90
Heroes Of Might & Magic 4 PL	99,90
Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00
Hitman - Codename 47	79,00
Hitman 2	139,90
Homeworld Cataclysm	99,00
Hooligans PL	9,99
Hopkins FBI PL	19,90
House of the Dead	29,99
Hugo - Magiczna Podróż PL	79,90
Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	59,00
Hugo- Zaczarowany Dąb PL	59,00
Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL	79,90
Hugo-Odorek i Boberek Na Leśnej Olimp. PL	79,90
Hugo: Tropikalna Wyspa PL	59,00
Hype The Time Quest PL	29,90
IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90
IM1A2 Abrams	39,90
Incubation PL	19,90
Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
Industry Giant	39,90
Insane PL	19,90
J.B - przygodówka PL	29,90
Ja Jestem PL	69,90
Jack Orlando PL	19,99
Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
Jagged Alliance 2 PL	24,90
Jagged Alliance 2.5:Unfin.Business PL	29,90
Jaś i Małgosia PL	19,90
Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
JSF (Joint Strike Fighter)	45,00
Kao Kangurek PL	49,00
Kapitan Pazur PL	59,00
King Quest V	21,00
Kingdom Under Fire PL	19,90
Kiss Psycho Circus + Kiss Pinball	49,90
Kleopatra PL	49,90
Knights & Merchants 2: Peasants Rebellion PL	59,00
Knights & Merchants PL	19,99
Kogut Jajcarz PL	19,90
Kroniki Czarnego Księżyca PL	19,90
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ PL	19,90
Kurczę Pieczone PL	19,90
Kurka Wodna PL	19,90
Kurka Wodna Wielkanocne Jaja PL	19,90
Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49,00
Larry 7 PL	49,90
Last Bronx	29,99
Lego Creator PL	69,00
Lego Footbollmania	99,90
Lego Legoland PL	99,00
Lego Loco PL	69,00
Lego Racer 2	99,90
Lego Racer PL	99,00
Lego Rock Raiders PL	99,00
Lego Stunt Rally PL	99,00
Lego Szachy PL	69,00
Leming! Rewolucja PL	49,99
LEW LEON	19,90
Liath-World Spiral PL	24,90
Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
Lomax PL	49,00
Longest Journey PL	49,90
Majesty PL	79,00
Matt Hayes Fishing PL	129,90
Max Payne PL	99,00
MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,90
MDK PL	19,90
Medal of Honor	129,00
Megarace 3 PL	79,90
Messiah PL + płyta z muzyką	19,90
Midnight Racing PL	19,90
Might & Magic VII PL	19,90
Might & Magic VIII PL	29,90
Millenium Racer	19,99
Monopoly Tycoon	159,90
MORTAL KOMBAT 4	39,90
Mortyr PL	24,90
MOTO RACER	29,90
MOTO RACER 2	45,00
Moto Racer 3	129,00
Myst 3: Exile PL	69,00
Myth 2: Zielone Berety PL	69,00
Myth III: Era Wilka PL	69,00
Myth- the Fallen Lords	39,90
Na Kłopoty Pantera PL	79,99
Nascar 2002 Season	99,00
Nascar Racing 2	21,00
Nascar Racing 4	99,00
NBA 2000	45,00
NBA 2001	119,00
NBA 99	45,00
Need For Speed 4	45,00
Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
NHL 2000	45,99
NHL 2002	129,00
No One Lives Forever	79,00
Nocturne	49,00
Oil Tycoon PL	19,90
Oni + Spec Ops II gratis	49,00
Operation Flashpoint Gold PL	79,90
Operation Flashpoint Misje PL	24,90
Operation Flashpoint PL	59,90
Operation Flashpoint Resistance PL	59,90
Panzer Elite Specjalna Edycja PL	29,90
Panzer General 3D	49,00
Panzer General 3D: Scorched Earth	69,00
Passage 3 PL	39,90
Pearl Harbor PL	19,90
Phantasmagoria 2	39,90
PINBALL 3D Ultra	21,00
Pizza Connection 2 PL	49,90
Pizza Syndicate PL	19,99
Planescape:Torment: Srebrna Edycja PL	69,90
Polska Gola + Pad Gratis PL	79,90
Pool of Radiance 2 PL	99,00
Populous 3:The Beginning PL	29,99
Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
Pro Rally 2001 PL	49,90
Project IGI	79,00
Przygody Rytka:Wyspa Młodości PL(18 lat)	29,90
Puzzle Station PL	39,90
Quake 3 Arena	99,00
Quake: Ultimate Collection	179,00
Railroad Tycoon 2 PL	69,00
Rainbow 6 Rogue Spear: Black Thorn PL	99,00
Rainbow 6(SIX): Edycja Kolekcjon.	129,00
Rajska Wyspa (dodatek do Tropico) PL	49,00
Rally Championship '99 PL	29,90
Rally Championship Extreme PL	49,99
Rally Trophy PL	79,90
Rayman 2 PL	69,00
Rayman M PL	69,00
Reah PL	99,95
Reah PL DVD	59,90
Real War PL	49,90
RED ALERT	45,00
Red Faction	49,00
Resident Evil 3	79,90
Return to Castle Wolfenstein	169,99
Revenant	39,90
Robbo Millennium PL	49,90
Roland Garros	79,90
Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,90
Rune Złota Edycja	69,00
S.W.I.N.E.	29,90
Sacrifice PL	49,90
Saga Rage of Vikings PL	19,90
Schizm PL	99,90
Schizm PL wersja DVD	99,90
SCREAMER 2 PL	19,90
Serious Sam: Drugie Starcie PL	89,00
Settlers 4 PL	99,90
Settlers I PL	19,90
Settlers II Gold PL	19,90
Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90
Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
Shogun Total War Warlord Edition PL	129,00
Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
Silent Hunter Commander Edit.	49,99
Silent Hunter II PL	99,00
SIM CITY 3000 PL	45,00
Sim City 2000	29,90
Sim Golf Sid Meiers	129,90
Sims Balanga+ Światowe Życie (dod.)	119,99
Sims PL	109,00
Sims PL + 3 dod. (Bravo)	199,90
Sims Randka PL	79,00
Sims Światowe Życie-dod. do Sims PL	79,00
Sims Wakacje PL	79,00
Sims+Balanga +Światowe Życie PL	159,00
Sims+Sims Światowe Życie (dodatki)	139,00
Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
Soul Reaver (Legacy of Kain)	39,90
Soul Reaver 2	129,00
Space Hastle PL	29,95
Spearhead	29,90
Speedway '99 PL	29,90
Speedway Championship	79,00
Spiderman	159,00
Star Trek Voyager:Elite Force	49,90
Star Trek: Away Team	49,90
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	169,90
Star Wars: Epis.I: Phantom Menace	79,90
Star Wars: Epis.I: Racer -nowa cena	79,90
Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of Sith	79,00
Star Wars: X-Wing Aliance	99,00
Starcraft + Brood War	49,90
Starmageddon PL	49,99
Stunt GP PL	49,99
Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50,00
Sub Command	129,00
Submarine Titans PL	19,90
Summoner	49,90
Super Taxi Driver	29,00
Superbike 2000	45,00
Superbike 2001	129,00
SWAT 3 PL	49,90
System Obsługi Firmy- Przelew	29,00
Szachy 1998 PL	19,90
Szachy 2001 PL	69,00
Tachyon: The Fringe	34,90
Target PL	39,90
Test Drive 6 PL	19,90
The Ward PL	19,90
THEME PARK	45,00
Theme Park World PL	45,00
Theocracy PL	49,00
Tiger Woods PGA Tour 2002	129,90
Time Warriors PL	24,90
Toca	19,90
Tomb Raider 1 Unfinished Business	39,90
Tomb Raider 4: Last Revelation	79,00
Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
Tomb Raider II	39,90
Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
Tony Hawk 2	99,00
Toon Car PL	19,90
Trade Empires PL	69,00
Train Simulator	169,00
Train Town	49,99
Tribes 2	49,00
Tridonis	19,99
Tropico PL - nowa cena	99,00
Twierdza PL (Stronghold)	99,00
Twierdza PL Gold (Stronghold+ kubek)	129,00
Vampire the Masquerade: Redemption	49,90
Virtua Cop 2	29,90
Virtua Fighter 2	29,99
Warcaby	49,00
Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	49,90
Warcraft 3: Reign Of Chaos PL	129,00
Wiggles PL	99,90
Wizardry 8 + Wizardry 7 Gold PL	99,90
Władca Bullonu PL	19,90
Woody Woodpecker PL	79,90
World Cup (FIFA) 2002	139,90
World War III PL	79,00
Worms World Party PL	79,90
Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
Zeus: Pan Olimpu + Posejdon PL	129,00
ZOO Tycoon	119,00

Tell Me More ANGIELSKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

299 Angielski

Tell Me More NIEMIECKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

299 Niemiecki

Tell Me More FRANCUSKI to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

299 Francuski

59,- Matematyka+

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. TESTY - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

59,- Historia+

HISTORIA+ GIMNAZJUM Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA**!

Ekipa z Boston Animation jak co dzień siadła do długiego, drewnianego stołu, na którym między nadgryzionymi laskami zielonej kiełbasy i pustymi flaszkami stały komputery klasy Pentium III. Tłusta niebieska mucha spacerowała po surowym drewnie stołu, ssąc długą tutką krople tłuszczu, dżemu i innych, nieokreślonych substancji...

■ Czarny Iwan

Bumper Wars

Frank - game manager, potarł nieogolony policzek i stuknął klawisz Enter na wysłużonej klawiaturze. "Skończone, chłopaki, Bumper Wars gotowe!" - sapnął radośnie i jak co rano spadł pod stół. "No to mamy kasę, hej!" - zakrzyknął Steve, marketing i public relations manager. Siedział przy najdalszej części stołu, tuż obok stert kolorowych reklam, których projekty tworzył z tego, co akurat wpadło mu pod rękę lub wypadło z nosa. John - specialist of dynamic programming, spojrzał tępo na Franka, a po dłuższej chwili na zapaskudzony muszymi odchodami ekran monitora. "Trzeba, żeby Steve przygotował zapowiedź i recenzję naszego hitu" - pomyślał z wysiłkiem. Mucha dalej spacerowała po stole. Już się najadła.



Czujesz, że potrzebujesz zmiany? Marzysz o wielkiej przygodzie? Chciałbyś mieć wszystko, co najlepsze? Teraz dzięki Bumper Wars możesz to wszystko osiągnąć! Za niewiele ponad 30 dolarów dostajesz grę, która nie przypomina nic, co miałeś wcześniej w rękach! Ciekawy? To jeszcze nie wszystko. Zupełnie za darmo dostajesz znakomicie działający system, który doprowadzi twój system nerwowy na skraj szaleństwa! Poczuj ekstazę! Wystarczy, że odpalisz Bumper Wars!

Cóż to za wyjątkowy produkt, ów Bumper Wars? Tak właśnie, wyjątkowy! Dostajesz grę, w której możesz na piętnastu specjalnie dla ciebie skonstruowanych torach walczyć z czterema botami lub sześcioma żywymi - jak ty - przeciwnikami. Zastanawia cię zapewne, jak walczyć i czym! Słusznie! Walczysz za pomocą tego, co znajdziesz na planszy! Naprawdę! Barbara Person z Oklahomy nie uwierzyła, że to takie proste i do dziś jej mąż wypomina jej to, iż nie kupiła Bumper Wars! Steve Mc'Comik z Arizony dostał zawału po tym, jak dowiedział się, że jego teściowa gra w Bumper Wars - i jest szczęśliwa! Nie popełnij tego samego błędu!

Pamiętasz może, jak cudownie bawiłeś się jako dziecko w wesołym miasteczku? Te piękne chwile znowu powrócą dzięki produktowi sygnowanemu marką Simon & Schuster! Ty wygrywasz! Znowu będziesz mógł się ścigać i zderzać, siedząc we własnym Bumper Wozie! Do wyboru masz kilkanaście, wykonanych jedynie z myślą o tobie - pojazdów! Każdy ma odmienne parametry, dzięki czemu gra jest jeszcze bardziej emocjonująca! Lubisz prędkość, przyspieszenie, zwrotność, a może potężne uzbrojenie? Każdy z zaprojektowanych dla ciebie Bumper Wozów ma inne właściwości! Pamiętaj jednak, że wrażeń, jakich doznasz podczas jazdy, nasza gwarancja nie obejmuje.



Lubisz postrzelać, masz ochotę wyżyć się maksymalnie i dać upust emocjom? Bumper Wars jest dla ciebie idealne! W trakcie rajdu zdobędziesz kilka rodzajów broni. Szybkostrzelne działko typu Vulcan, piorun w rodzaju Shafta z Quake'a, samokierujące rakiety ziemia-ziemia - to wszystko dla ciebie! Postaraliśmy się, żeby nie zabrakło ci sprzętu na pokładzie, a przeciwnicy kładli się przed tobą pokotem! Jeśli nie będą chcieli się kłaść, możesz zmienić tryb trudności. Trzy do wyboru! Pamiętaj jednak, że wrażeń, jakich doznasz podczas strzelania, nasza gwarancja nie obejmuje.

Jazda i walka zostały tak pomyślane, byś miał maksimum przyjemności z gry! Do wyboru trzy doskonałe tryby zabawy! Tournament umożliwia walkę o dominację w trzech dostępnych typach gry - frags, points, power cell (należy zebrać 5 'cell'). Bot Scrimmage'u, czyli bójce - to kolejny, przygotowany z myślą o tobie, tryb gry. Dostajesz aż dziesięć propozycji stoczenia bójki, np. frags-time, point-lives, kill'em all-time i inne!

Jeszcze ci mało? Proszę bardzo! Dodatkowo, zupełnie za darmo dodajemy tryb Skirmish, czyli potyczkę! W nim dostępne są wszystkie wozy oraz wszystkie z 15 tras!

Pamiętaj jednak, że wrażeń z każdego trybu zabawy nasza gwarancja nie obejmuje.

Grafikę w grze przygotowali najwięksi specjaliści z Boston Animation. Animacja komputerowa to dla nich chleb powszedni i bułka z masłem! Na pewno zaskoczy cię aż piętnaście doskonałych plansz! Są mocno do siebie podobne, dzięki czemu nie będziesz miał niekorzystnego wrażenia, że trafiłeś w obce, zupełnie nieznane ci miejsce! Docenisz to na pewno. Zupełnie za darmo otrzymasz też rewelacyjne efekty specjalne! Podczas zabawy gra zatrzymuje się i zgrzyta jak stary trabant. To na pewno oryginalny sposób, by urozmaicić rozgrywkę. Nikt tego jeszcze wcześniej nie miał - i już pewnie tak zostanie! Pamiętaj jednak, że wrażeń wizualnych gwarancja nie obejmuje.

Nie miałeś do tej pory żadnej gry? Bumper Wars usunie w cień każdą inną! Dzieło z Boston Animation dostarczy wrażeń, które pozostaną w twojej pamięci na zawsze! Jesteś zbyt ruchliwy i żywy? To się zmieni. Masz dużo energii? Zejdzie z ciebie jak powietrze z dziurawego balona. Lubisz grać całymi godzinami? Teraz wreszcie odpoczniesz od komputera! Cieszysz się, gdy grasz? To na pewno się zmieni! Poczuj Bumper Wars. Dowiedz się, co to trud i znój - zagraj w grę z Boston Animation!

Kto wam to zrobił?

Simon & Schusler to wydawca kilku tytułów, z których niewiele będzie brzmiało znajomo dla polskiego gracza. Chyba najbardziej znane to Dominion Wars, Deer Avanger 4, Real War, Pear Harbor. Teraz do tej kolekcji dołączyło dzieło mało znanej grupy Boston Animation zatytułowane Bumper Wars. Światowy rynek, spragniony takich rozrywek, wchłonął Bumper Wars jak mucha kroplę tłuszczu. Nareszcie! Rzesze uszczęśliwionych gospodyń domowych przerwało oglądanie telenoweli i zasiadło do komputerów! Bumper Wars - gra rodzinna, prosta w obsłudze, prosta w odbiorze, prosta... do bólu!

INFO

3

Producent: Boston Animation ■ **Dystrybutor:** Simon & Schuster ■ **Internet:** www.ssinteractive.com ■ **Wymagania:** 98/ME/XP/2000, Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak

■ szybko zrezygnujesz z gry i pójdziesz na spacer

■ krew uderwa ci od glowy, to grozi wylewem!

Incoming sprzedało się w olbrzymiej ilości, a Rage zarobiło na grze krocie. Był to wówczas naprawdę świeży, wymiatający i futurystyczny arcade shoter, a jego popularność wynikała przede wszystkim z powalającej grafiki, wspierającej się na modnych od niedawna dopalaczach 3D. Poza tym schemat zabawy na pewno nie zmuszał do wielkiego wysiłku intelektualnego. Byli kosmici i byli Ziemianie. Ziemianie musieli obronić się przed kosmitami i rozgromić najeźdźców. Proste, miłe i przyjemne zadanie dla każdego, kto lubi rozwałki. Po prostu hit.

Nowy Incoming wspiera się oczywiście na popularności "pierwszego", jednak musiały nastąpić, i nastąpiły, pewne zmiany, które mają przekonać do gry bardziej wymagających graczy Anno Domini 2002.

Ziemianie atakują

Tym razem to kosmici spuszczają lanie butnym wojskom Ziemian. Miałem już szczerze dość dominacji ludzkiej rasy nad wszystkimi innymi formami życia. Ostatni raz walka po stronie kosmitów przydarzyła mi się w misji Predatora i Obcego w Aliens vs. Predator 2. Niestety było to kilka ładnych miesięcy temu i radosny ryk Predatora z kolejnego zdobytego trofeum już dawno ucichł. Zmiana punktu widzenia i frontu gry to pierwsza, ale nie ostatnia z najważniejszych innowacji w Incoming Forces. Drugą jest podejście do gry. W Incoming liczył się przede wszystkim refleks i dobre oko. W Incoming Forces ważne jest również strategiczne myślenie oraz umiejętności pilotażu różnych maszyn. Tytuł Rage postawiłbym gdzieś pomiędzy Battlezone II z Aktivision a Echelonem (dzieło Bethesda Softworks).



Incoming Forces

Inquisitor

GATUNEK: ARCADE SHOOTER

Na początku 1998 roku z brytyjskiego studia Rage wypłynęła gra z rodziny arcade/action zatytułowana Incoming. Gracz otrzymał 65 urozmaiconych misji, rozgrywających się w sześciu odmiennych światach, gdzie siły ziemskie musiały bronić się przed najeźdźcą z kosmosu. Teraz, cztery lata później, Incoming powraca. Tym razem jednak agresorem są Ziemianie, którzy postanowili zdusić siły kosmitów na ich własnych planetach.





Czołgi wroga na celowniku. Zostaną unieszkodliwione za pomocą plasma cannonu.



Run Forest! Run!



Misja, która ma odwieść wroga od magazynów kosmitów. Twoim zadaniem będzie eskorta statków pułapek i zniszczenie wrogich myśliwców.

...opowiem ci bajeczkę

Historia w Incoming Forces dzieje się dwadzieścia lat po wydarzeniach opowiedzianych w Incoming. W tym czasie Ziemianie wybudowali nową flotę i usktecznili napędy swych kosmolotów (dokładniej mówiąc: wymyślili całkiem nowy rodzaj napędu, który pozwala wykonywać olbrzymie skoki międzyprzestrzenne). Ziemianie postanawiają zniszczyć wszystkie cztery wrogie światy zamieszkałe przez rasę Kaiyodo oraz początkowo neutralną rasę Terauman.

Wojska Ziemian uderzają na cztery planety Obcych. Są one zupełnie odmienne i wymagają nieco innej taktyki walki. Różne warunki fizyczne planet to plus dla obrońców, czyli wojsk Kaiyodo, w których jesteś jednym z dowódców. Pierwsza planeta - Life, to rolniczy świat z dużymi przestrzeniami. Core, druga planeta, której przyjdzie ci bronić - jest źródłem surowców naturalnych całego układu. Na planecie znajduje się również dużo okręgów przemysłowych i kompleksów fabrycznych. Trzecia planeta - Fantasy, jest miejscem wypoczynku oraz rekreacji. To olbrzymie centrum turystyczne. Charakteryzuje się również wysoką liczbą populacji i stopniem zurbanizowaniem. Na ostatniej, czwartej planecie (Fortress) zlokalizowano siedzibę dowództwa kosmitów i silnie chronioną strefę wojskową.



Lekka jednostka Kaiyodo zaopatrzona w light laser. Uwaga! Ten pojazd jest niezwykle bezwładny i trudny w prowadzeniu.



Walka w kosmosie na tle gwiazdy. Wygląda to całkiem nieźle.

Niezła strzelanina i nic więcej.

Kto ty jesteś?

Jako oficer sił Kaiyodo musisz znać się na wielu typach broni i posiąść umiejętność kierowania różnymi typami jednostek bojowych. W grze znajdują się dwie rozbudowane misje trenigowe. Na pewno warto je przejść, bo tylko dzięki nim zdobędziesz umiejętność oraz wiedzę niezbędną w trakcie wykonywania zadań. Chodzi tutaj przede wszystkim o sprawne kierowanie maszynami, ale również błyskawiczne przenoszenie się do maszyn innego typu. Należy też nauczyć się, jak skorzystać ze wsparcia (może to być oddział myśliwców, ale również artyleria). Konieczne jest poznanie działania dział stacjonarnych (ich obsługa jest jednym z zadań kilku w kilku misjach).

W Incoming gracz mógł pilotować kilka jednostek, lecz w pojedynczej misji tylko jeden. W Incoming Forces możemy przemieszczać się właściwie do wszystkich jednostek Obcych, chyba że dostaniemy określone rozkazy, które wyraźnie nakazują zmianę maszyny bojowej (jako element misji).

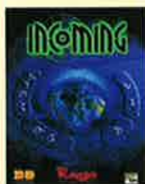
IF pozwala miło spędzić kilka godzin przed komputerem, ale nic poza tym; nie wnosi nic nowego i niczym nie zaskakuje.

Park maszynowy

Generalnie możemy korzystać z trzech rodzajów maszyn. Są to jednostki latające (myśliwce, bombowce), pojazdy (czołgi, poduszkowce) oraz działa (wieżyczki strzelnicze). Każdy typ maszyny można również naprawiać, unowocześniać i rozbudowywać. Służą do tego specjalne bazy montażowe, które zlokalizujemy dzięki wyświetlaczowi HUD. Sterując myśliwcem, zazwyczaj wykonujemy misje polegające na ochronie konwojów, likwidacji wrogich oddziałów naziemnych czy eskadr myśliwców. Gracz może wybrać widok z wnętrza kabiny pilota oraz z zewnątrz (kamera z tyłu, nieco powyżej maszyny). W sumie dostępnych jest sześć kamer. Sterowanie jest dziecinnie proste, a dzięki bardzo wyraźnemu systemowi celowniczemu strącenie wrogiej maszyny nie stanowi wielkiego problemu. Oczywiście trzeba unikać ognia baterii przeciwlotniczych wroga i działek pokładowych na ziemskich myśliwcach. Potencjometr pancerza znajduje się na ekranie, podobnie jak symbol aktywnego w danej chwili uzbrojenia, radar itd. Sterowanie latającymi maszynami jest stosunkowo proste nawet na wyższym poziomie trudności (dostępne są trzy tryby trudności).

Nieco gorzej jest z jednostkami naziemnymi. O ile działa stacjonarne są równie wygodne i proste w obsłudze, o tyle poduszkowce Obcych sprawiają wiele problemów. Maszyna ma dość sporą masę i oczywiście w pewnym stopniu jest bezwładna. To zrozumiałe i nawet konieczne, aby osiągnąć realistyczny efekt poruszania się pojazdu. W tym przypadku jest go jednak zdecydowanie za wiele. Maszyna ledwo poddaje się sterom, a już rozpędzoną trudno zatrzymać. Efekt jest taki, że zamiast skoncentrować się na wypatrywaniu i eliminowaniu kolumn pojazdów wroga, trzeba cały czas męczyć się ze zbyt bezwładnym wozem.

Tak wyglądał Incoming, prekursor Incoming Forces.





Nie strzelamy bez celu

Wszystkich misji w Incoming Forces jest szesnaście (oraz dwie treningowe). Każde zadanie poprzedza tekstowy rozkaz oraz krótki film obrazujący przebieg działań i miejsce akcji. Misje podzielone są na pomniejsze zadania i cele do wykonania, jednak kolejność ich realizacji zależy od gracza. Zadania, oprócz wspomnianych poprzednio, to również ochrona mieszkańców, linii zaopatrzenia, magazynów itd. W grze prócz treningu, multi i kampanii nie ma innych dostępnych trybów zabawy. To krok do tyłu w stosunku do Incomnig, gdzie mieliśmy Arcade, Campaign Action, Campaing Tactics (podobne do kampanii w Incoming Forces), Split-Screen i tryby multi.

Napoleonem nie zostaniesz

Elementy strategii w Incoming Forces nie są ani szczególnie skomplikowane, ani szczególnie wymagające. Z jednej strony - jest to konieczność sensownego sterowania pojedynczymi jednostkami naziemnymi, a z drugiej, kierowanie formacjami wsparcia. Polega to na określeniu celu dla eskadry myśliwców, tzn. lokacji oraz określonego zadnia, tj. walki powietrznej lub zniszczenia oddziałów naziemnych wroga. Jednocześnie należy dbać o stan techniczny maszyn (uszkodzone należy wysyłać do naprawy), stan paliwa itd. Oczywiście wiele zależy również od uzbrojenia. Początkowo jest to raczej słaba broń w rodzaju lekkiego lasera. Stopniowo pojawiają się nowe, mocniejsze modele, a także dodatkowe osłony i pancerze.

Czas powiesić oko

Graficznie Incoming Forces czerpie pełnymi garściami z poprzednika. O ile Incoming była grą świetną pod względem grafiki, o tyle IF powiela już tylko widoczki, których mamy wokół wiele w innych tytułach. Oczywiście efekty świetlne jak wybuchy i eksplozje prezentują się bardzo dobrze, jednak całościowy efekt na pewno dzisiaj nikogo nie powali na kolana. W tej chwili Incoming Forces stoi dwa kroki za AquaNoxem. O ile modele pojazdów, postacie kosmitów oraz ludzi wyglądają poprawnie, o tyle tła są już raczej przeciętne. Kompleksy miast i fabryk Obcych wyglądają jak ułożone z niedorobionych klocków Lego. O wiele większe wrażenie zrobiły na mnie niektóre lokacje w polskiej grze Crime Cities, która jest przecież o wiele starsza od IF.

Turniej

Multi pozwala zderzyć się ośmiu graczom poprzez LAN lub Internet. W Incoming Forces można zagrać przez GameSpy Arcade. Muzyka i dźwięki w IF są przeciętne. Tło muzyczne, które miało chyba tworzyć atmosferę grozy i niebezpieczeństwa, na dłuższą metę jest męczące. Dźwięki to standard.

I to już koniec

Ogólnie wrażenia z gry firmy Rage są raczej przeciętne. Incoming Forces miało przypomnieć i zaćmić chwałę Incoming. Tak się nie stało. IF pozwala miło spędzić kilka godzin przed komputerem, ale nic poza tym. Po prostu - Incoming Forces nie wnosi nic nowego i niczym nie zaskakuje. Tytuł Rage'a jest grywalny - tyle, że na pewno nie będzie wam się chciało zarywać dla niego nocy czy też spędzać z nim więcej niż kilka kwadransów naraz.



06/2002

INFO

6

Producent: Rage ■ **Dystrybutor:** Rage ■ **Internet:** http://www.rage.com/incoming-forces/index.html ■ **Wymagania:** Windows 9x, NT, Millennium, XP, Intel PIII-550/AMD Athlon 550, 128 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak



- raczej symboliczne elementy strategii
- przeciętne pod względem grafiki
- takie sobie tło muzyczne i dźwiękowe
- mało rodzajów pukawek i dział



- dobre, jeśli chcesz tylko walczyć z ziemianami
- multi 8 zawodników
- szybko się nudzi

Niezła strzelanina i nic więcej.

Virtua Tennis

GATUNEK: SPORTOWA



■ Qn'ik

Dawno, oj, dawno nie było już takiej gry! Bardzo mnie ciekawią jej dalsze losy, gdyż mogą zaważyć na kilku niezwykle ważnych dla mnie decyzjach. Ale nie uprzedzajmy faktów.



Takich cudów jeszcze nie było! Wrzuciłem CeDek z grą do DVD (niestety - tylko komputerowe), ten ją trochę pomielił i przeprowadził mnie przez proces instalacji. Nic nie zapowiadało jeszcze tego, co mnie za chwilę miało spotkać. Uruchomiłem grę, ustawiłem podstawowe opcje, jak choćby sterowanie i grafikę; notabene sterowanie jest maksymalnie skomplikowane - kto to widział, żeby oprócz kursorów trzeba było używać dodatkowo dwóch przycisków?! No ale nic to, jakoś przebolałem tę wielką niedogodność i zapisałem - na wszelki wypadek - na kartce papieru, który przycisk służy do czego - wszak człowiek w wirze walki może się pomylić w tak złożonym symulatorze. Potem nacisnąłem już tylko przycisk uruchamiający grę i...

No i proszę - pierwsze pozytywne zaskoczenie! Piksele jakby nieco zniknęły, za to po lewej pojawili się zawodnicy. Kurczę, ja ich znam! Kafelnikow, Haas, Moya - znajome nazwiska, nieprawdaż? Każdego charakteryzują oczywiście inne parametry. Spodziewacie się dziesiątek słupków? Bez obaw, prawdziwi profesjonaliści salonowi zadowolą się stwierdzeniami, że Haas jest bardzo szybki, Moya ma silny serw, a ktoś tam jest geniuszem backhandu. Bogaty w tę wiedzę, podążyłem czym prędzej na kort.

Wszystko się zmieniło!

Nie uwierzycie. Po uruchomieniu gry przeniosłem się w czasie i przestrzeni. Spojrzałem dookoła siebie - mój pokój zniknął, pojawił się za to tłum dzieciaków, jakieś "ochy", "achy" i dźwięki, przywodzące na myśl piszczenie R2D2 + muzyczka z PC Speakera gratis. Spojrzałem na komputer - jego też nie było! Za to przede mną stała duża maszyna, z dużym ekranem u góry, a na panelu obok widniały tylko cztery przyciski i rączka. Tak, tak: znalazłem się nagle w salonie gier! Wrzuciłem więc jakieś drobniaki, które - nie wiadomo skąd - znalazły się w kieszeni, do stacji dysków, ta szybko przekwalifikowała się i udawała, że jest otworem na żetony. Rozpocząłem granie. No, nie do końca - zanim zacząłem, moim oczom ukazało się mocno pikselowate logo gry, po którym ukazało się jeszcze bardziej pikselowate menu. Stopień jego komplikacji niemal równał się zaawansowaniu klawiszologii, więc zaledwie po półgodzinie połapałem się, iż należy włączyć opcję Arcade i niczym innym się nie przejmować.

Znów zaskoczenie!

Bez zbędnego intra, nakierowania kamery na sprawdzających rakiety zawodników, po chwili miałem już piłkę w dłoni. Serwowanie - standard. Siła strzału, w którą stronę - i jazda! Pierwszy gem poszedł łatwo, dosłownie 30 sekund. Szybka zmiana miejsc, drugi gem, znów pół minuty i... gratulacje, wygrałem! No, chyba autorzy zadbali, abym nie siedział zbyt długo przy grze i zwolnił miejsce młodszemu rodzeństwu. Po kilku meczach i zdobytym mistrzostwie (zdobywałem je chyba w 10 minut, nie przegrywając ani razu, nieźle jak na początek) byłem już lekko zmęczony i wyłączyłem grę.



Nie pytajcie, co ten facet robi. :)



06/2002

7+	Producent: Empire Interactive/Sega ■ Dystrybutor: Sega ■ Internet: www.empireinteractive.com ■ Wymagania: C 600, 128 RAM, akcelerator z 16 MB ■ Akcelerator: jak najbardziej	INFO
	■ lekka i przyjemna ■ grafika ■ prawdziwi zawodnicy ■ trening ■ konsola na PC!	
	■ trochę za szybko się nudzi ■ wymagania sprzętowe	

Powrót do rzeczywistości

Znów siedziałem za swoim biurkiem, znów obok stał komputer - odetchnąłem z ulgą. Tak jest, drodzy gracze - zaopatrując się w Virtua Tennis przemieniacie - choćby na chwilę - swój piecyk w pierwszorzędną konsolę. Wszystko w niej - od menusów po dźwięki - jest żywcem wzięte z tych pudełek, które niektórzy z takim namaszczeniem podpinają do telewizora (żeby normalni ludzie nie mogli wiadomości obejrzeć). Na pierwszy rzut oka VT wydaje się tylko miłą grą sportową, którą żywcem wzięto z salonu - mecze są króciutkie i

Nieskomplikowane i szybkie.

nie sposób, tak jak w poważnych symulatorach, zagrać 3-5 - setowy mecz: sześć gemów i dogrywka (dziwnie to słowo brzmi: po prostu angielski 'Tie Break') to absolutne maksimum. Wiadomo - w oryginale gra była na żetony, a za jeden gracz nie powinien zajmować automatu dłużej niż kilka minut.

Po przyjrzeniu się grze i wejściu do opcji kariery zaczyna się prawdziwa zabawa. Mamy możliwość dokupienia rakiet, strojów, a nawet możemy zakontraktować gracza, który będzie z nami walczył w meczach deblowych. (To oczywiście ma miejsce tylko przy opcji kariery, w Arcade możemy wybrać, kogo chcemy spośród dostępnych.) Ja "kupiłem" Costę - znający się na tenisie wiedzą, że z tym zawodnikiem, przy dość dużym AI komputera na dodatek, miałem znacznie łatwiejsze zadanie. W karierze mamy już dużo większą dowolność. Możemy brać udział w wymyślnych treningach (dość dobrze płatnych) i pojedynczych meczach, podróżując po całym świecie. Na początku nie ma wielkiego wyboru - ale w skutek zwycięstw na mapie świata odkrywają się kolejne miejsca, które można odwiedzić.

Na szczególną uwagę zasługują treningi. Te nie polegają na banalnych ćwiczeniach zagrywek z nieco głupszym niż normalnie przeciwnikiem. Moje ulubione ćwiczenie to zbijanie kręgli piłką przy serwie. Ćwiczenie niezwykle techniczne i efektowne, choć mało użyteczne w samej grze - ale kto by się tam przejmował. Inne zadania polegają na przykład na wybiciu

Dzięki Virtua Tennis mój "nudny" pecet stał się na jakiś czas konsolą i to nawet przednią.

wielkich kul z boiska czy też trafianiu w kolejne miejsca w ścianie. Jest również celowanie do tarczy i wiele innych - pomysłowość autorów zasługuje na duży plus, który dodałem przy ocenie. Ukończenie treningu nie oznacza pożegnania się z nim - gdyż żaden nie ma tylko jednego etapu. Przejście drugiego może jednak nastręczyć wielu kłopotów, nawet graczom przyzwyczajonym do zręcznościówek.

Treningi w Virtua Tennis współistnieją z meczami - tak singlowymi, jak i deblowymi. Po każdej wygranej istnieje możliwość zagrania na jeszcze wyższym poziomie trudności, z bardziej wymagającym przeciwnikiem - i tak bez końca (a raczej z końcem, do którego w chwili pisania recenzji jeszcze nie doszedłem).

Dzięki Virtua Tennis mój "nudny" pecet stał się na jakiś czas konsolą i to nawet przednią. Polecam tę grę każdemu, kto czasem lubi się rozerwać, odchodząc od arkusza kalkulacyjnego. Mam nadzieję, że cena gry nie będzie zbyt wysoka, gdyż wtedy będzie miała szansę sprzedać się w dostatecznej liczbie egzemplarzy. Bardzo bym sobie tego życzył - może Sega poszłaby za ciosem i wypuściła na PC Virtua Fighter 3?... Ale to już oczywiście science fiction. Tymczasem - do klawiatur, marsz i grać!





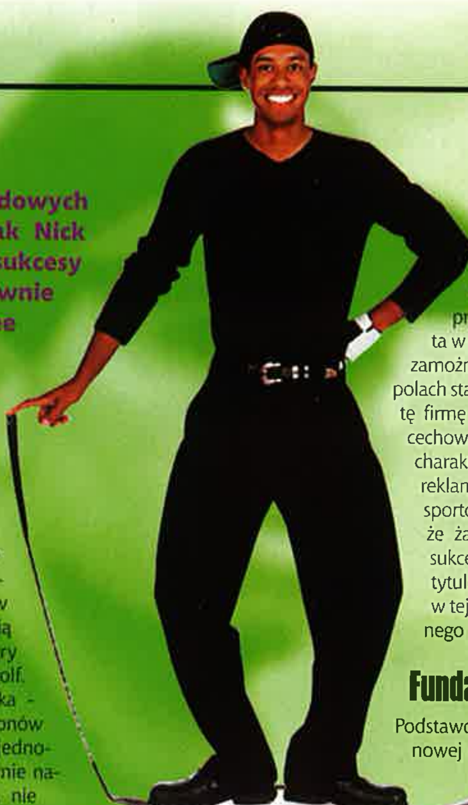
Grafika naprawdę fotorealistyczna.

Nieskomplikowane i szybkie.

■ **Hut Sędzimir**

GATUNEK: SPORTOWA

Tiger Woods to więcej niż tylko jeden z zawodowych graczy golfa. Jasne - zarabia krocie, tak jak Nick Faldo i Stuart Appleby. Oczywiście odnosi sukcesy jak Mark Calcavecchia czy Stewart Cink. Pewnie pije drogą whisky, tak jak Brad Faxon czy Lee Janzen. Coś go jednak wyróżnia.



To, co czyni go innym od pozostałych golfistów, to kolor skóry. Tiger Woods jest czarny. I z tego powodu automatycznie, czy tego chce, czy nie, staje się reprezentantem walki czarnej społeczności o jej miejsce w Ameryce. Walki o całkowite równouprawnienie czarnych i białych - zarówno jeśli chodzi o miejsca siedzące w autobusie (sprawdźcie w Internecie panią o nazwisku Rosa Parks), jak i możliwość gry w tenis (siostry Williams) czy właśnie w golf. Dlatego też każdy sukces - czy porażka - Tigera są sprawą życia i śmierci dla milionów czarnoskórych mieszkańców Stanów Zjednoczonych, z których połowy nie stać pewnie nawet na zakup jednego kija golfowego, nie wspominając już o całym ich zestawie.

Tygrys na polu

Ciekawe, że to właśnie Tiger Woods firmuje własnym nazwiskiem symulator golfa, przygotowany przez taką firmę-instytucję jak EA Sports. Dla mnie firma ta w świecie gier zawsze reprezentowała co najmniej białą, zamożną klasę średnią, której supremację na golfowych polach stara się przełamać Tiger. Wszystkie gry wydawane przez tę firmę - nieważne, czy była to FIFA, czy NHL, czy PGA - cechowała solidność, profesjonalne wykonanie, stonowany charakter i mnóstwo zielonych wydanych na promocję oraz reklamę. Kontynuując tę przenośnię, inne firmy i ich gry sportowe były właśnie odpowiednikami Tigera. Tyle tylko, że żadna z nich nie odniosła jeszcze w walce takiego sukcesu jak on. Choć nazwisko Woodsa pojawia się w tytule golfowej gry EA Sport nie po raz pierwszy, dopiero w tej najnowszej edycji czuć zmiany - odejście od tradycyjnego prezentowania golfa na komputerach.

Fundamentalna zmiana

Podstawowa fundamentalna zmiana, jaką wprowadzono w nowej edycji PGA Tour, to nowy sposób oddania uderzeń. Dotychczas by uderzyć piłeczkę, gracz musiał wykonać trzy kliknięcia myszką - jedno rozpoczynające ruch kija, drugie określające moment, w którym należało zakończyć ruch kija w górę (tzw. backswing) oraz trzecie wpływające na ruch kija w dół (tzw. downswing). Taki system stosowano w grach golfowych od lat i przyznać trzeba, że sprawdzał się on całkiem nieźle. Po jakimś czasie wprowadzono także system dwóch kliknięć - prostszy, przeznaczony głównie dla początkujących.

Tiger Woods 2002 to jednak całkowita rewolucja. Oprócz dwu wymienionych wcześniej zaimplementowano także nowy sposób uderzenia w piłeczkę - tzw. TrueSwing. System ten przenosi ruchy myszki po podkładce na ruchy kija golfowego w grze. By wziąć wymach kijem, ciągniemy myszkę w dół - do siebie, by wykonać uderzenie, pchamy ją przed siebie, w górę. W zależności od zamachu i dynamiki ruchów uderzenie jest silniejsze lub słabsze, a ewentualne ruchy myszką w lewo lub w prawo umożliwiają nadanie piłeczce skrętu. Autorzy chwalą się, że TrueSwing pozwala doświadczyć przed monitorem tego, co przeżywają

EA SPORTS TIGER WOODS PGA TOUR 2002





Piłeczka w wodzie - najgorsze, co może cię spotkać!!!

Hebanowi bohaterowie

Tiger Woods to niejedyny bohater czarnej Ameryki. W historii Stanów Zjednoczonych było ich wielu - jedni zasługują na to miano bez wątpienia, inni zyskali je wyłącznie dzięki modzie na polityczną poprawność i wyczulenie czarnych na punkcie prawdziwej i rzekomej segregacji. Sami zdecydujcie, kto należy do jakiej kategorii...

Martin Luther King - pastor, polityk murzyński. Urodził się w Atlancie w Georgii. Wyrósł na największego przywódcę murzyńskiego Południa. Walczył o prawa obywatelskie murzynów, stosując taktykę tzw. biernego oporu oraz polegającą na zajmowaniu przez czarnych studentów miejsc rezerwowanych dla białych w lokalach publicznych (sit-ins). W 1963 prowadził, na czele 250 tys. ludzi obu ras, marsz na Waszyngton. W roku następnym otrzymał pokojową Nagrodę Nobla. Zastrzelono go w Memphis (przez J.E. Raya, którego skazano na 99 lat więzienia).

Malcolm X - urodzony jako Malcolm Little w maju 1925 w Omaha w stanie Nebraska. Syn działacza o zniesienie segregacji rasowej, który w wyniku prześladowań zmieniał miejsce zamieszkania kilka razy w ciągu roku. Ojciec Malcolma został zamordowany przez Ku-Klux-Klan w 1931 roku - jego matka przeszła wtedy załamanie nerwowe. Pozbawiony rodziny Malcolm trafia na ulicę i zostaje przestępcą. W 1942 roku trafia do więzienia, gdzie wykorzystuje siedmioletni wyrok na stworzenie własnego systemu filozoficzno-społecznego. Stał się duchowym przywódcą wielu czarnych; po pielgrzymce do Mekki skierował swój przekaz także do innych ras. Zastrzelony w 1965 przez czarnoskórych zamachowców.

Rosa Parks - urodzona w 1913 roku w Tuskegeee w Alabamie. Stała się symbolem walki z segregacją, kiedy wracając po pracy do domu usiadła w autobusie na miejscu przeznaczonym dla białych. Ukarano ją grzywną wysokości 14$. Jej sprawa sądowa rozpoczęła zdecydowaną walkę czarnych o równouprawnienie.

Tiger Woods - zawodowy gracz golfa, który udowodnił, że czarni nie tylko potrafią skakać, ale także uderzać kijem w piłeczkę. I to lepiej od wielu białych. Podobnie jak siostry Williams, uznawany za postać, która zwalcza ostatnie formy segregacji rasowej - już nie tak bezpośredniej jak w przypadku Rosy Parks, ale dla czarnych nadal odczuwalnej i ważnej.

Venus i Serena Willimas - siostry zawodowo grające w tenisa, obecnie uważane za jedne z najlepszych zawodniczek na świecie. Na koncie mają wiele sukcesów, z których niezwykle cieszą się wszyscy czarnoskórzy Amerykanie.

Halle Berry - pierwsza czarnoskóra aktorka, która otrzymała Oscara. Jej egzaltowana, pełna emocji (czy prawdziwych?!?) mowa dziękczynna przejdzie na stałe do historii wręczania filmowych nagród.

7

INFO

Producent: EA Sports **Dystrybutor:** IM Group **Internet:** http://www.ea.com/easports/platforms/games/tigerwoods2002 **Wymagania:** Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Akcelerator:** 16 MB

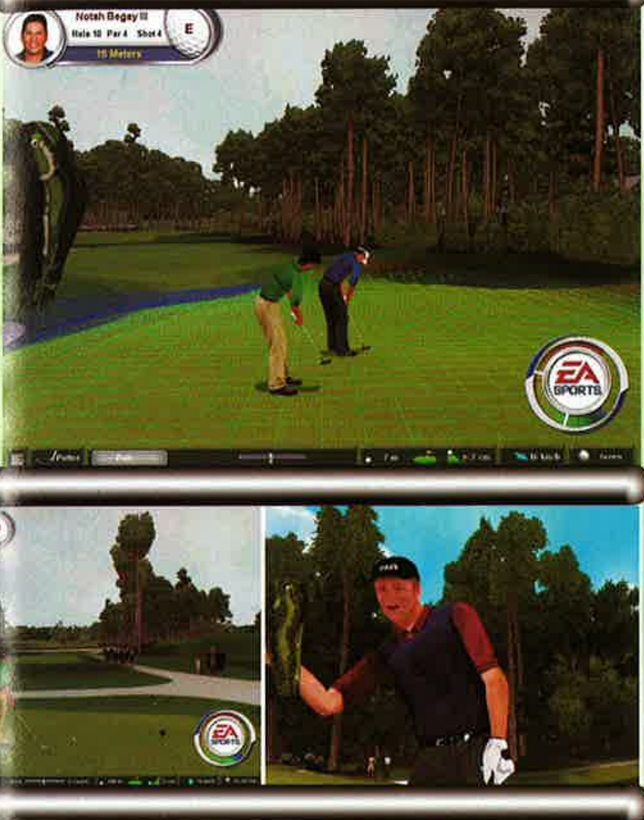
- TrueSwing ■ nowe pola golfowe ■ mnóstwo trybów rozgrywki ■ rozbudowany tryb online

- duże wymagania sprzętowe ■ grafika ładna dopiero na mocnym sprzęcie ■ wolny engine gry ■ gra tylko dla fanów komputerowego golfa

Zapomnij o kilkaniu - czas na machanie.

golfiści, inkasując za jedno machnięcie kilka tysięcy dolarów. Trudno w obietnicę tę uwierzyć, choć fakt faktem, że po opanowaniu podstaw TrueSwing zapomnicie o starym, trzyklikowym sposobie symulacji gry w golf. Programiści EA Sports postarali się zresztą, by opanowanie mechanizmu TrueSwing odbyło się jak najmniej boleśnie - system ten dokładnie opisano w instrukcji (już na pierwszej stronie), w grze dostępnych jest też wiele poradników i treningów, umożliwiających wypracowanie ruchów nadgarstkiem lepiej niż przeciętny film z Jenny McCarthy (tej pani lepiej nie sprawdzajcie w Internecie). TrueSwing może przestawić również tak, by działał w poziomie, co daje łącznie aż cztery sposoby uderzania w piłeczkę, dostępne w grze (trzy kliknięcia, dwa kliknięcia, TrueSwing w pionie i poziomie).

Ej, Tiger. Czy ty czasem nie patrzysz na jego tyłek?



Zastosowany w Tiger Woods 2002 system TrueSwing to rewolucja, jeśli chodzi o odwzorowanie sposobu, w jaki uderza się kijem golfowym piłeczkę. Szkoda, że pozostała część zmieniła się dużo mniej.

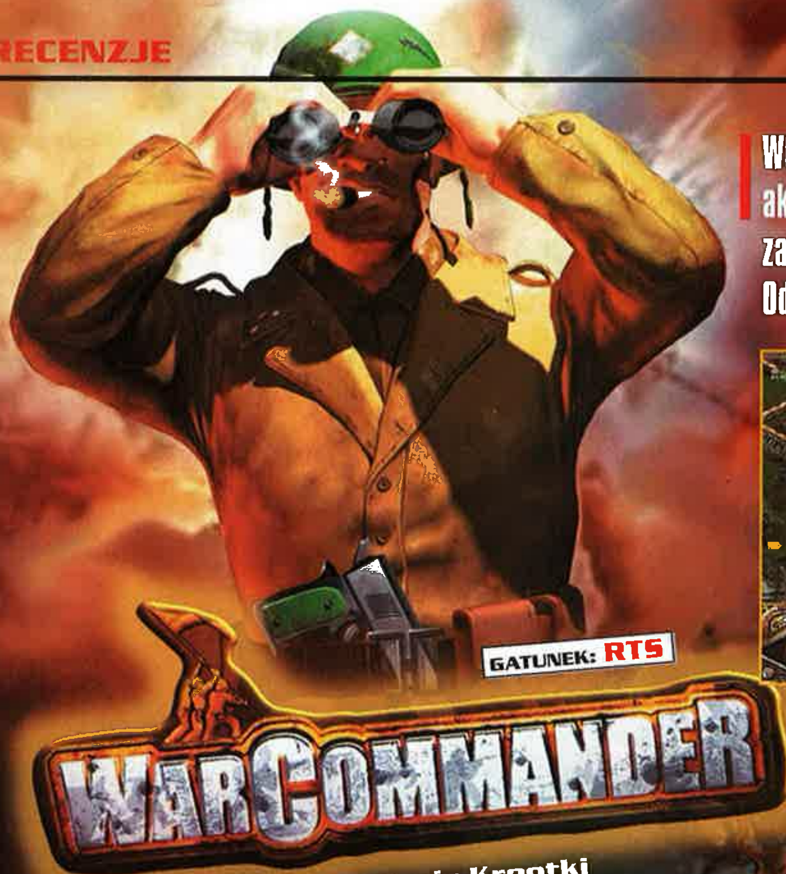
A poza tym?

Szkoda, że poza tą naprawdę dużą innowacją, jaką jest system TrueSwing, niewiele się w nowej odsłonie Tiger Woodsa zmieniło. To po prostu nadal bardzo dobra, solidna symulacja gry w golf. Tym razem dostajemy do dyspozycji więcej pól golfowych, bo aż sześć, niestety są one mało zróżnicowane, jeśli chodzi o krajobrazy. Warto wspomnieć również o niesamowitym bogactwie trybów rozgrywki. Jest ich w grze 17 do rozgrywania przy jednym komputerze oraz - zgodnie z najnowszymi trendami projektowania gier - aż 12 trybów do gry online. Ciekawym, zapożyczonym z gier konsolowych pomysłem jest tryb Tour Challenge, tzn. ciąg następujących po sobie misji-zadań, które należy wykonać. Zadania takie polegają np. na zdobyciu odpowiedniego wyniku punktowego w trzyuderzeniowych dołkach na wskazanym polu. Poziom trudności kolejnych wyzwań oczywiście rośnie, wymagają one coraz większych umiejętności, co motywuje do ich doskonalenia.

GeForce 2 mile widziane

Oprawa graficzna i muzyczna gry stoi na wysokim poziomie, należy jednak zaznaczyć, że gra wygląda naprawdę ładnie dopiero na mocnym sprzęcie, co najmniej z GeForce 2 na pokładzie. To zdecydowanie wada, bo w grze nie dzieje się aż tak wiele jak w przeciętnym FPP-ku, a gra ma wymagania co najmniej takie jak Medal Of Honor. Niczego nie można natomiast zarzucić komentarzowi czy odgłosom publiczności, również muzyka - popowy jazz - dobrana została dobrze i ze smakiem.





WarCommander

WC nie przyciągnie graczy spragnionych efektownych akcji i pięknych pióropuszy płomieni. Czy zatem zainteresuje chociaż zatwardziałych strategów? Odpowiadam: nie, nie, nie i jeszcze raz nie!


Achtung! Mustang! Kryć się!

Pepin Krootki

Gdyby nie Steven Spielberg, dla wielu młodych ludzi lądowanie w Normandii byłoby zapewne jeszcze jednym nudnym epizodem z podręcznika historii. Pewna wstrząsająca i realistyczna scena z filmu "Szeregowiec Rayan" sprawiła, że II wojna znowu jest na topie. Ponownie kręci się o niej hollywoodzkie filmy, a lądowanie na plaży Omaha stało się częstym motywem w grach komputerowych. Sam nie wiem, czy to powód, by się cieszyć czy płakać.


Znów D-Day. Tylko skąd Niemcy wzięli te działa samobieżne?


Falowy atak Shermanów.

Ludzie zapomnieli o wojnie. Przez pół wieku w Europie środkowej i zachodniej nie było takiego zdarzenia. To szmat czasu - wystarczająco długi, by ludziom poprzewracało się w głowach. Jasne, że kiedyś kręciło się filmy wojenne, lecz u dzisiejszych nastolatków, którzy oglądają je na małym ekranie, wywołują raczej letnie emocje. Lecz oto przed paroma laty całą współczesną technikę filmową, używaną do tworzenia statków kosmicznych i ożywiania dinozaurów, wykorzystano do odtworzenia wydarzeń z szóstego czerwca 1944 r. To był szok. Gdy po seansie wychodziłem z kina, widziałem roztrzęsioną (niemal histeryczną) młodzież, która miała łzy w oczach. To nie był kolejny film o Arniem, rozprawiającym się z setkami wrogów. Wychowana na tym podobnych dyrdymałach młódź zobaczyła, że kule nie zabijają, lecz patroszą, a eksplodujące granaty nie wyrzucają wierzgających ludzi w powietrze, tylko najzwyczajniej w świecie rozrywają ich na strzępy... Jak to ujął jeden recenzent, film dobitnie ukazał, że wojna to gra ze śmiercią, w której każdemu wydaje się, iż wygra, podczas gdy wygrywa tylko śmierć. Ale dlaczego to piszę? Czemu ma służyć ten przydługi wstęp? Zrozumcie: nóż mi się w kieszeni otwiera, gdy widzę "grę wojenną" totalnie bezczeszczącą i spłycającą temat operacji 'Overlord', i wojny w ogóle.

Już w chwilę po rozpoczęciu pierwszej misji, polegającej na zdobywaniu plaży, poczułem się, jakbym grał w pierwszy C&C. Nierealistycznie mały zasięg strzałów i zachowanie żołnierzy przywodzą na myśl pierwsze, dość prymitywne jeszcze RTS-y. Nadzieje na rozgrywkę w rodzaju Close Combat (przyznam, że po cichu na to liczyłem) rozwiały się definitywnie wraz z drugą misją, która z kolei przypomina... Commandosa!!! Przekradanie się do wrogiej bazy i unikanie patroli, operowanie snajperami (w chwili celowania pojawia się nawet identyczny jak w produkcji Pyro celownik), jakby żywcem zaczerpnięto z tamtej gry. Niestety, jak to już niejednokrotnie zauważano w niezliczonej liczbie recenzji, efekt pomieszania najlepszych elementów przebojowych gier nie zawsze rzuca na kolana. Kiedy skończyłem już grać i zabierałem się do pisania niniejszego tekstu, WC jednoznacznie przywodził mi jedynie na myśl ginącą dziś w mrokach historii, stareńką Offensive. Być może dlatego, że ona też nie była zbyt udana.

INFO

3

Producent: Independant Arts Software / CDV ■ **Dystrybutor:** CDV ■ **Internet:** www.warcommander.de ■ **Wymagania:** Win '95, P2 450 MHz (ale działa na 400), 64 MB RAM, 8 MB VRAM, 600 MB na HDD ■ **Akcelerator:** obędzie się bez

Plusy: ■ zawsze mogło być jeszcze gorzej... ■ grafika w wyższych rozdzielczościach jeszcze ujdzie

Minusy: ■ AI (Aj! Ajajaj!) ■ sterowanie ■ wymagania & płynność animacji ■ stopień trudności ■ grywalność ■ najzywklejszy w świecie RTS

Cienko, cienko...

Pole walki, jakie ukazuje nam War Commander, to jeden wielki obraz nędzy i rozpaczy - zarówno pod względem strategicznym, jak i oprawy. Do tego podobnie jak w Sudden Strike'u, poziom trudności jest niezwykle wysrubowany (bez wielokrotnego wczytywania stanu gry się nie obejdzie). Tak, tak - dobrze widzicie. WC też firmowany jest logo CDV, choć w stosunku do Sudden Strike'a stanowi duży regres. A może po prostu rozwiązania, jakie jeszcze uchodziły i bawiły w dużej skali, przeniesione na poziom taktyczny okazują się zbyt uproszczone, kreślone grubą kreską??? Nawet grafika uległa lekkiemu pogorszeniu, co już jest zdumiewające. W najniższej rozdzielczości (800 x 600) bywa po prostu nieładna, gruboziarnista i wręcz ordynarna. Wyższe rozdzielczości umożliwiają już spoglądanie na ekran z przyjemnością, lecz jednocześnie sprawiają, że animacja zaczyna szarpać. Jest to o tyle zastanawiające, że na tym samym sprzęcie Sudden Strike szedł jak burza, ciesząc oczy wyśmienitą grafiką oraz płynną akcją. Zmniejszanie ilości detali niewiele pomaga. Ponadto co byśmy nie robili i tak po każdym kolejnym uruchomieniu gry są one ustawione na maks i trzeba je redukować, co z czasem mniej cierpliwych może doprowadzić do białej gorączki.

Na grę składają się dwie kampanie. Obie są rozgrywane po stronie Amerykanów - tyle, że jedna rozpoczyna się lądowaniem na plaży Omaha, a druga na Utah. Po każdej zwycięskiej bitwie, na strategicznej mapie Normandii możemy wybrać, gdzie stoczymy kolejne starcie. Wybaczcie mi, bo może nie jestem w tych sprawach kompetentny, ale na prawdziwej wojnie to chyba dowództwo wyznacza kierunek natarcia i zwykły dowódca batalionu nie ma w tej sprawie nic do gadania, no nie? Stosownym byłoby tu przytoczyć kolejną kuriozalną okoliczność. Otóż, zdaniem autorów w niniejszej grze "gracz dowodzi (...) batalionem Rangersów, mogąc kontrolować maksymalnie 40 jednostek" (i to ma być batalion?). Nasuwa się stwierdzenie, że grę tę zrobiła banda programistów-ignorantów, którzy nawet oględnie nie poznali w szkole historii, a wiedzę o wojskowości czerpią głównie z filmów akcji. Ze smutkiem zauważam, że coraz więcej takich ludzi, wyłącznie dla zbicia kasy, bierze się za robienie gier. Ech, gdzie te czasy, gdy parali się tym pasjonaci...

Wiemy już, że WC nie przyciągnie graczy spragnionych efektownych akcji i pięknych pióropuszy płomieni. Czy zatem zainteresuje chociaż zatwardziałych strategów? Odpowiadam: nie, nie, nie i jeszcze raz nie! Mało nie parsknąłem ze śmiechu (choć byłoby to stanowczo nie na miejscu, biorąc pod uwagę powagę prezentowanego tematu - patrz wstęp, ale ta gra wymusza takie reakcje), widząc żołnierzy biegnących przez plażę Omaha w pełnym wyproście, niemal radośnie - zupełnie jak amerykańscy futboliści mający za chwilę zaliczyć przyłożenie. W dodatku robią to zwartą kupą, przez co są masakrowani artylerią wroga. Artylerią, powiadam, bo ogień cekaemów jest raczej symboliczny i nie sięga nawet niższej części plaży. Sekcje MG-42 miast razić morderczym ogniem z umocnionych gniazd, dają popis niefrasobliwości, biegając beztrosko i strzelając raz po raz z pozycji stojącej... Paranoja. Przeciwnik jest gotów bombardować oddział swoich doborowych żołnierzy, jeśli tylko w ich pobliżu znajdzie się jeden z naszych. Na dodatek dla ratowania ogólnego wrażenia widok trzęsie się niemiłosiernie z każdym eksplodującym pociskiem, co powiększa dezorientację i z czasem już tylko irytuje, skutecznie utrudniając trafienie kursorem w cokolwiek. Ale to, co opisałem, to jeszcze nie jest najbardziej żenujący przebieg desantu... Zdarza się, że po opuszczeniu barek żołnierze stoją najspokojniej w świecie na brzegu - i nic nie robią! Co jeszcze bardziej zastanawiające, przeciwnik też zdaje się ich nie zauważać. Dopiero gdy desantnicy zrobią kilka kroków w stronę umocnień, zwala się na nich deszcz ognia.


Menu wygląda nieźle... Ale cóż z tego?

W trakcie walki większość manewrów kończy się zbiciem żołnierzy w zwartą gromadę, a (o zgrozo!) nigdzie nie doszukałem się rozkazu (a najlepiej skrótu klawiszowego) do rozproszenia. Litości! Toż podobne rozwiązanie mieliśmy już w klasycznym RED ALERT, a nie jestem pewien, czy i nie we wcześniejszym C&C. Oczywiście kiedy już tylko nasi skupią się na niewielkiej przestrzeni, a wierzcie mi, że mimo wszelkich wysiłków podczas starcia dochodzi do tego nadzwyczaj szybko, wróg nie omieszka rzucić w gęstwinę ciał granatem. Wtedy zaś nie pozostaje nam już nic innego, jak zaczynać wszystko od początku.

Już od dłuższego czasu piszę tę recenzję, starając się dostrzec jakieś dobre strony opisywanej gry. Z ubolewaniem podsumowuję jednak, że jedyną pozytywną rzeczą jest tu to, że recenzja ta ma się już ku końcowi. Tak więc 'happy endu' nie będzie. Wiele można by tu jeszcze wymienić niedociągnięć i buraków wszelakich. Tylko po co?

Cienko, cienko...

Wiecie... Jak się pisze recenzje gier już piąty rok, problemem staje się nie sama recenzja, ale jej rozpoczęcie. Nie bardzo, co prawda, wierzę w to, iż ktoś uporczywie czyta moje teksty i pamięta wszystkie wstępy (sam ich, kurczę, nie pamiętam!), ale rzetelność wobec czytelników i zasada "Nobla se obliżę" każą mi szukać ciągle czegoś nowego. Może więc spróbujemy tak jak Konstafons Ildenty (Gałczyński) w swoim sławnym teatrzyku "Zielona Gęś".

El General Magnifico

Jazz i Faust

GATUNEK: PRZYGODOWA

EL GENERAL MAGNIFICO ma zaszczyt wystawić... się na krytykę pt. Publiczności w recenzji gry Jazz & Faust! Kurtyyyyyna!

Jedną z najmniej sympatycznych cech naszego narodowego charakteru jest niechęć i niemal pogarda, jaką żywimy do wszystkiego, co się znajduje i żyje pomiędzy Bugiem a Pacyfikiem. Jeżeli kogoś oburzy to stwierdzenie, niechże mi łaskawie powie, skąd te wszystkie dowcipy o tym, jak to spotyka się Polak z Ruskim? Obraz Rosjanina kształtuje w naszej świadomości bajka Puszkina "O Popie i jego parobku, Jołopie", zapominamy jednak, że Jołop w końcu wszystkich przechytrzył. Takie i podobne myśli przychodziły mi do głowy, kiedy z niemałą uciechą bawiłem się grą grupy rosyjskich developerów Saturn+ pod tytułem Jazz & Faust. Poza bardzo udaną, ale dziś jednak nieco zwietrzałą grą Książę i Tchórz, polscy twórcy gier przygodowych nie bardzo się mają czym pochwalić, a Rosjanie już kilka razy pokazali, co potrafią (choćby Liath i Evil Islands, by daleko nie szukać).

Jazz i Faust to doskonała przygodówka, którą będziesz rozgrywał w scenerii Bliskiego (choć nie za bardzo) Wschodu. Od razu muszę powiedzieć, że gdybym miał podeprzeć tę recenzję tylko na grafice i pisał ją pod koniec roku, pokusiłbym się o nazwanie J&F GRĄ ROKU 2002... ale na razie może lepiej się wstrzymam (jest dopiero koniec lutego). Najciekawszą jej cechą jest to, że w zasadzie otrzymujesz dwie gry w jednej. Masz w niej bowiem rzadką okazję spojrzenia na rozwój wydarzeń oczami dwu, kolejno przez ciebie wybranych bohaterów. Okaże się, że widziane różnymi oczyma te same wydarzenia wyglądają inaczej - co akurat nie powinno dziwić. Ci, co zechcą zaprzeczyć, niechże sobie wyobrażą rozmowę pomiędzy sułtanem i księżniczką, której to rozmowie przysłuchują się: ukryty za zasłoną kochanek księżniczki, stojący obok władcy wielki wezyr i strażnik u drzwi komnaty. Każdy z nich zwraca uwagę na inne elementy rozmowy (słyszą więc rozmaite rzeczy), bo co innego ich interesuje. Kochanek chciałby jak najszybciej i możliwie w jednym kawałku wynieść się z seraju, wezyr kombinuje, jakby tu wykorzystać wieści o planowanym przez Jego Sułtańską Mać małżeństwie córki, a strażnik myśli o tym, że po czterech godzinach służby już mu nogi w d...ę wrosły i że chciałby trochę odpocząć, co będzie możliwe wszakże dopiero, gdy Dostojne Osoby pójdą sobie precz.





... Oberża jak ze snu kapitana Blooda.

Dwie przygodówki w jednej!

W rezultacie gracz kupując J&F otrzymuje dwie, jakby współbieżne, ale różne gry - co jest zupełnym novum w tej dziedzinie.

Historia, którą zamierzam teraz opowiedzieć, poprzedza naszą grę i stanowi niejako wprowadzenie, a będzie ważna dla tych, co wybiorą dowolną postać, bo w obu liniach intrygi znajdziecie jej elementy. Otóż dawno, dawno temu, w pięknym kraju na wschodzie (gdzie mieszkańcy jak należy wielbili Proroka), otoczonym zewsząd srogimi pustyniami, żyła sobie księżniczka Lusa. I oto pewnego pięknego dnia na ów kraj, a właściwie mały kraik, napadli jacyś obszarpańcy-fanatycy pod wodzą okrutnego Al Kaima. Pustynni rabusie wytracili wszystkie kobiety i zniewolili wszystkie owce (a może na odwrót, nie jestem pewien: życie na pustyni, cokolwiek by nie mówili Tuaregowie, każe się zadowalać tym, co akurat w... ręce wpadnie), ukradli też wszystko, co się dało ukraść, a na domiar nieprawości zrobili kęsim (czemu nie gryźlim?) sułtanowi, prawie wszystkich młodych chłopców sprzedali w niewolę, a dziewczęta zapędzili do swoich haremów (znów nie wiem, czy akurat w tej kolejności).

Tymczasem piękna księżniczka Lusa, która z czasem została ulubioną konkubiną Al Kaima, marzyła o zemście. Okazja się nadarzyła, kiedy ludzie, zirytowani nieustannymi łupieżami i gwałtami, zbuntowali się i rozsmarowali po ścianach najeźdźców, którzy

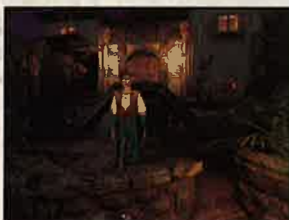
Od razu muszę powiedzieć, że gdybym miał podeprzeć tę recenzję tylko opisem grafiki i pisał ją pod koniec roku, pokusiłbym się o nazwanie Jazz and Faust GRĄ PRZYGODOWĄ ROKU 2002...

najwyraźniej okrutnie zgnuśnieli. (Nadmiar dóbr przekształca młode wilki w tłuste, stare i niegroźne wilczyska.) Al Kaim zdążył jednak czmychnąć w pustynię, zabierając zagrabiony skarb i ukochaną Lusę... oraz swego kuzyna, Selima, najbliższego doradcę i drugą osobę wśród fanatyków. I tamże w główce Lusy wykluł się plan zemsty. W nocy namówiła Selima do zabójstwa chrapiącego jak dziecię gromu Al Kaima. W ten sposób zagrabiony skarbiec stałby się jego (kuzyna) własnością. Selim był podstępny jak szakal Tabaqui, ale i równie tchórzliwy - bał się ubroczyć ręce w krwi i w końcu doszedł do wniosku, że jeżeli oboje z Lusą uciekną i zostawią Al Kaima bez zapasów wody i żarła, to drań sam wyciągnie brudne kopyta i w ten sposób wilk będzie syty (żądza zemsty Lusy) i owieczka cała. (Selim nie ubabrze się niesympatycznym, czerwonym, lepkim płynem.) Tak też zrobili. W ruinach opuszczonej świątyni ukryli zagrabiony skarb, zabierając ze sobą tylko małą jego cząstkę, która miała im wystarczyć do ucieczki. Ale przynajmniej uwolnili się od okrutnika. Tak myśleli...

Niestety! Al Kaim miał twardy jak podeszwa sandała rzymskiego legionisty, zbójecki żywot i gnany żądzą zemsty dokonał rzeczy pozornie niemożliwej - przedarł się przez pustynię. Dysząc zemstą - i czosnkiem, rzecz na wschodzie zwykła i naturalna - postanowił odszukać przeniewierców. Ci oczywiście doszli do wniosku, że najlepiej oddzielić się od prześladowcy solidnym głębokim morzem. Co prawda, było to rozwiązanie tymczasowe - dwoje wędrowców wprost rzucało się w oczy. Sprytna dziewczyna postanowiła jednak się nie poddawać i za jednym zamachem wyrównać rachunki z Al Kaimem i jego zdradzieckim kuzynem, który też dał się jej we znaki.

Plan Lusy dojrzewał w miarę, jak uciekinierzy płynęli przez morze - powoli dziewczyna odsłaniała też jego aspekty Selimowi. Oboje mieli odegrać przedstawienie, które uwolniłoby ich od prześladowcy. Lusa przebrała się w męskie szaty i miała udawać niewolnika Selima. Ten zgłosił się do szefa policji w porcie docelowym i opowiedział dość niewiarygodną historyjkę o swoim nieludzkim pechu. Podał się za kupca, który podróżował z krewniakiem i niewolnikiem. Któregoś dnia trafili na ogromny skarb i w sprzeczce o prawa własności Selim zabił krewniaka. Teraz jednak, dręczony wyrzutami sumienia i ścigany przez widmo bezgłowego krewniaka, poprosił szefa policji o ochronę. Lusa doszła do wniosku, że - usłyszawszy taką nieprawdopodobną opowieść (bezgłowy upiór?) - policjant pośle Selima do diabła i uzna historyjkę za brednie pijanego.


... Ciemno, straszno, nie ma komu dać w mordę!













Następnego dnia portowe miasteczko obiegła nowina - w opuszczonym domu nie opodal cmentarza popełniono okropną zbrodnię: podwójne morderstwo. Znaleziono tam dwa bezgłowe ciała. Nagle przypomniano sobie historię stukniętego kupca i wszystko wskoczyło na właściwe miejsca... Nikt nie pomyślał o tym, by przepytać niewolnika, który zresztą przepadł jak kamień w wodę. Oczywiście MY wiemy, co o tym sądzić. Lusa pomogła Selimowi zabić Al Kaima i uciąć mu łeb (by nikt nie mógł odkryć tożsamości nieboszczyka), a potem sama pchnęła sztyletem uradowanego udanym zabójstwem Selima. Pomściwszy śmierć ojca, Lusa uciekła z miasta na wynajętym statku. Potem wydobyła z kryjówki skarb Al Kaima i osiedliwszy się w miejscu, gdzie nikt jej nie znał, przejęła władzę dzięki przywiezionym z sobą bogactwom.

W tym momencie wkraczasz do gry ty.

Możesz wybrać rolę Jazza - przemytnika, cynika i pędziwiatra, który przede wszystkim kieruje się chciwością i pragmatyzmem - niestety los wplątuje go w coraz to nowe tarapaty. Godzi się jednak rzec, że drań ma wdzięk i lubi ryzykować, co często źle się dlań kończy.

Możesz też wcielić się w rolę Fausta, który jest kapitanem własnego statku - i trochę marzycielem. Nie traktuje świata jak miejsca, gdzie panoszą się tylko brudne żądze, i nieustannie marzy o idealnej miłości. Do miejsca, gdzie rozpoczyna się przygoda przypływa przywożąc tajemniczego jegomościa, któremu bardzo, ale to bardzo źle z oczu patrzy. Wkrótce potem jakaś dziewczyna prosi go, by zabrał ją z portu. Faust odmawia, a potem



okazuje się, że w mieście, do którego przypłynął wczoraj wieczorem, popełniono podwójne morderstwo - i nasz dzielny kapitan będzie musiał udowodnić, że nie ma z nim nic wspólnego.

Obaj bohaterowie od czasu do czasu będą się spotykali i wzajemnie sobie pomagali.


... Ech ta egzotyka dalekich mórz!

Na początku recenzji napisałem, że gdybym miał oceniać wyłącznie grafikę, dałbym grze tytuł Gry Roku. Dosłownie ścina z nóg. Rosjanie mają genialnych grafików (może dlatego, że dzięki obowiązkowemu socrealizmowi w sztuce każdy tamtejszy grafik zaczynał jak za czasów Leonarda - od rysowania koni, które musiały przypominać konie). Poza tym wszystkie miejsca w grze tętnią życiem - dosłownie! W nocy pod lampami krążą świetliki, a po cmentarzu snują się niezwykle realistyczne mgły! Z drugiej strony, grafika nie jest w pełni realistyczna - postaci są nieco wyciągnięte jak na ikonach, ale to właśnie mi się ogromnie spodobało. Jazz ujął mnie też bez reszty niekonwencjonalnym ubiorem - dawno już podejrzewałem, że symetria w modzie niekoniecznie musi być tendencją zwyżkową. Dlaczego nie nosić dwu różnych w fasonie butów? Czy kurtka męska KONIECZNIE musi mieć dwa rękawy? Jazz udowadnia, że nie.

Świat gry w zasadzie składa się z czterech części o rozmaitej architekturze, klimacie i stylu życia mieszkańców. Zaczynacie w portowym miasteczku, bardzo przypominającym średniowieczne osady południowej Europy - gotyckie, lekko już podniszczone pałace, wieże i tak dalej. Potem przepływacie morze, docierając do wyspiarskiego miasta (a właściwie niewielkiej osady, ale z nielichym aresztem!) otoczonego dżunglą. Kolejnym teatrem działań będzie typowe miasteczko Lewantu - karawanseraje, minarety, bajadery, chałwa, ałła, bułł(k)a i mokka. No i na koniec pustynne miasto widmo - z ponuro wyjącymi upiorami. Wszystkie te miejsca poznajemy w dzień i w nocy. Niech mnie zezowata gęś kopnie, jeżeli widziałem kiedyś piękniejszą grafikę! Wszystkiemu towarzyszą bardzo realistyczne, trójwymiarowe dźwięki oraz muzyka, znakomicie podkreślająca nastrój.


... A niby dlaczego mam wdziewać takie same buty!

Oś spisku plącze się niczym lina w ręku wprawnego majtka. Motyw podwójnego morderstwa, na początku uboczny, zyskuje należytą wagę. Zwiedzamy wschodnie bazary, tawerny, pokłady okrętów i - 'last but not least' - więzienia. Jazz chce odzyskać statek, który utracił przez krętactwa wspólnika. Niestety dzięki tymże krętactwom goły jest jak przysłowiowy święty Turczyn, i niewiele może na to poradzić. Od czego jednak spryt i umiejętność wykorzystania podsuwanych mu przez los okazji?

Oba wątki są o tyle różne, że nie zawsze będziemy w nich spotykać te same postacie. Wiele sytuacji będzie się też zupełnie inaczej rozgrywało. Jednym słowem, prawdziwy rarytas dla amatorów gier przygodowych. Stopień skomplikowania zagadek jest dość rozmaity - od prostych po skomplikowane - będziecie też mieli kilka możliwości popisania się czystą logiką (w układankach), czego - prawdę rzekłszy - dość dawno już nie widziałem. Układanki zresztą są tak pomyślane, by nie zniechęcić cię stopniem skomplikowania, ale na tyle trudne, że po ich rozwiązaniu możesz się ze czcią pocałować w rękę.

Gra, jako się rzekło, jest o tyle ciekawa, że od samego początku oba wątki różnią się od siebie dość zasadniczo. W obu mamy pewne fakty wspólne - podwójne morderstwo, ukryty w pustyni skarb; my wiemy, czyja to naprawdę sprawka, ale szef policji, podejrzliwy (i przekupny), nie ma o niczym zielonego pojęcia i trzeba go oświecić.


Wizja grafika... i jej realizacja.









Czyżby zatem gra nie miała wad?

Aż tak dobrze nie jest. Interfejs gry... określiłbym jako efektowny, ale niekiedy niezbyt logicznie wiążący się z grą. Dialogi prowadzone są automatycznie i nie masz możliwości zadania pytań o to, o czym już wiesz... ale twórcy gry nie przewidzieli twojej bystrości. Niektóre ze znajdowanych przedmiotów "uaktywniają" się dopiero po wykonaniu przez gracza pewnych czynności - co sprawić może pewne kłopoty tym miłośnikom przygodówek, którzy przywykli do tego, że animowana przez nich postać zbiera wszystko, co się da zebrać, a dopiero potem zastanawia się, co z tym zrobić. W J&F jest inaczej. Stary dzban zabierzesz dopiero wtedy, gdy twój bohater dowie się, co z nim zrobić - choć ty możesz się tego domyślić wcześniej. No... można i tak.

Grając w J&F musisz też pamiętać, że pewne miejsca inaczej wyglądają w dzień, a inaczej w nocy... co odbije się na rozwoju akcji. Kiepsko też rozwiązano niektóre animacje - kiedy np. bohater ma rozbić nagrobek kulą armatnią, wyciąga ręce jak do błogosławieństwa i następnie w jego kieszeni pojawiają się odłamki nagrobka. Trochę to cienkie. Ale z kolei inne animacje są bardzo efektowne. Doskonale też wyglądają posiadane przez bohatera przedmioty - choć to akurat nie jest nowość. Jak w wielu innych grach, mamy bohatera trójwymiarowego, który porusza się w świecie dwuwymiarowym - ale tak, że za bardzo nie razi. Niektórych cierpliwych inaczej może irytować, że bohater - który potrafi pięknie i szybko biegać - po schodach wchodzi zawsze z szybkością ospałego żółwia, co daje niekiedy zabawne efekty. Wściekły bieg, zatrzymanie się przed schodami, powolne wejście na schody i znów galop. Ale do wszystkiego się można przyzwyczaić, jak filozoficznie pod koniec życia stwierdził Spartakus.

Drugą z poważniejszych wad gry, zupełnie dla mnie niezrozumiałą, jest dość wolny czas reakcji na polecenia interfejsu. Za każdym razem gdy każesz bohaterowi z kimś porozmawiać lub coś zrobić, następuje chwila dramatycznego zawieszenia akcji... po której dowiadujesz się, czy twoje polecenie było sensowne, czy nie. Zaznaczam od razu, że grę testowałem na sprzęcie lepszym niż ten, jakiego żądali twórcy programu (P II 850 MHZ, 128 MB RAM). Graczom przyzwyczajonym do kilkania wszystkiego, w co się da, i do błyskawicznego przeskakiwania dalej, przyjdzie za pośpiech zapłacić kilkoma zawiesistymi przekleństwami... ale jak wiadomo, kiedy Bóg stwarzał świat, nie stworzył pośpiechu, tylko czas - i stworzył go dość, by starczyło dla wszystkich. Niezbyt czytelny jest też system zapisu gry. Ale w sumie, dodając wszystkie wady i zalety, oceniam grę na silną ósemeczkę.

INFO

8

Producent: Saturn+ ■ **Dystrybutor:** Manta ■ **Internet:** www.1c.ru
■ **Wymagania:** Windows 95/98, DirectX 8.0, Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, mysz, akcelerator 3D, 16-bitowa karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX
■ **Akcelerator:** tak

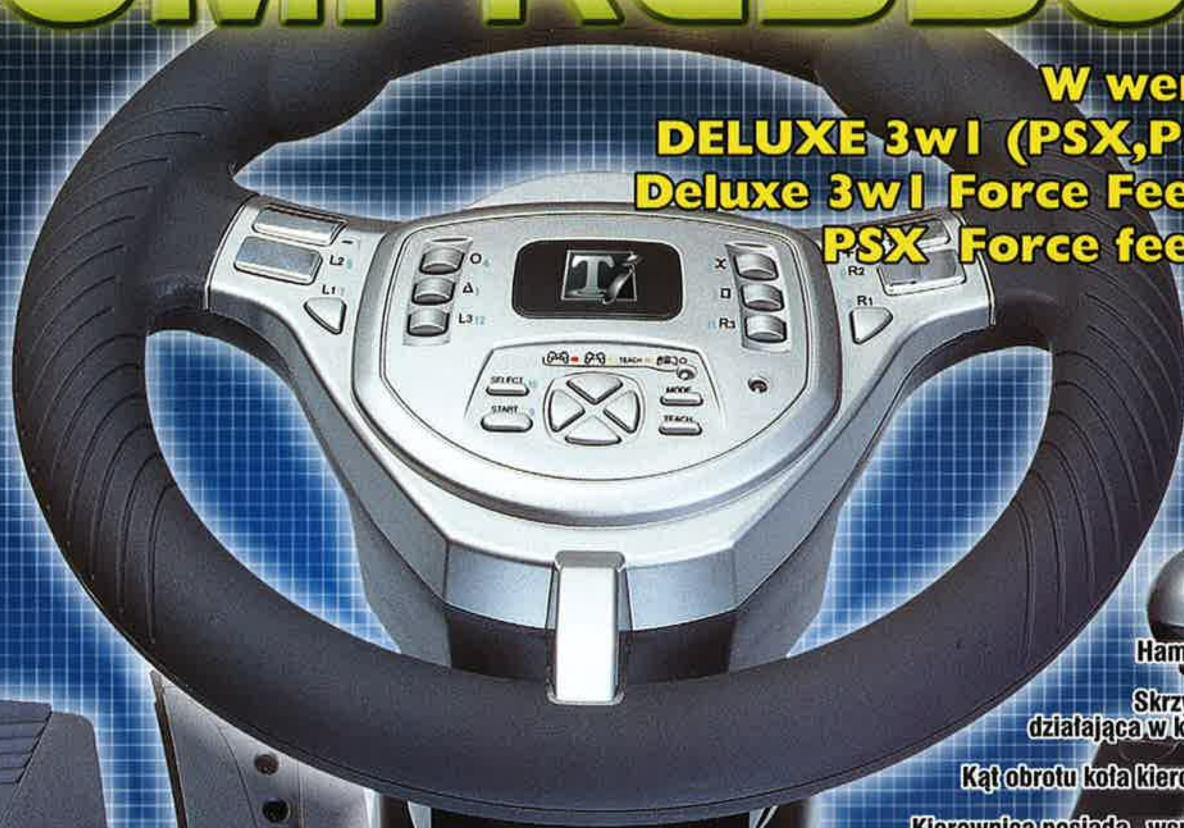
(+) ■ grafika! Nobla za tę grafikę! ■ dwie gry w jednej

(−) ■ nieco "wydumany" interfejs. ■ ślamazarność reakcji gry na polecenia

Nie daj się oszukać
Kup oryginał
w dobrej cenie



NOWA KIEROWNICA
COMPRESSOR



W wersjach:
DELUXE 3w1 (PSX,PS2,PC)
Deluxe 3w1 Force Feedback
PSX Force feedback

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie"
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

POSIADA NOWOCZESNĄ TECHNOLOGIĘ FORCE FEEDBACK
powodującą silne i realistyczne wibracje
PRAWDZIWY FORCE FEEDBACK
jest jedynym oryginalnym systemem,
funkcja nazywana „protokół force feedback"
to nie jest prawdziwy FORCE FEEDBACK
występujący w kierownicach MANTY







Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju.
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej.
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 budynek 4, I piętro
kontakt: telefon (+48 22) 332 3450, fax (+48 22) 332 3460
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

The Holy Sword

GATUNEK: **CRPG**

Smutnym jest niewątpliwie fakt, że od czasu do czasu pojawia się jakiś szmelc tak, by cała reszta mogła na jego tle prezentować się lepiej. Jeszcze smutniejsze jest to, że na coś takiego akurat musiałem trafić. Lecz cóż - praca recenzenta przypomina taniec na polu minowym.

W końcu musisz wdepnąć - i to niekoniecznie w krowi placek.

CormaC

Chciałbyś przemierzyć kawał świata, niosąc pomoc bezbronnym i karząc niegodziwych? Chciałbyś, by bardowie opiewali twe czyny w tawernach i na targowiskach, a wrogowie drżeli, słysząc twoje imię, i długo zastanawiali się przed podniesieniem na ciebie miecza? By szanowali cię królowie, a księżniczki rumieniły się na twój widok? Szukasz wspaniałych przygód, wędrowcze? Cóż, kiepsko trafiłeś... Wiesz co? Idź może poszukać tego gdzie indziej...



Holy Sword wygląda na grę od A do Z robioną przez amatorów. No dobrze, ja też od czasu do czasu pisałem różne programiki - ot, tak - dla zabawy i zabicia czasu. Ale, na Croma, nie straszyłem nimi Bogu ducha winnych ludzi! Holy Sword jest grą RPG zanurzoną w klimacie fantasy i ubraną w mangową, a raczej pseudomangową grafikę. Już pierwsza próba odpalenia programu nastawiła mnie do niego, delikatnie mówiąc, nieprzychylnie. Otóż ów "hit" postanowił się nie uruchomić. Już się z Holy Sword żegnałem - wyjąłem płytkę, by rzucić nią pod biurko, ale dla spokoju sumienia kliknąłem jeszcze raz i... gra poszła. Teraz byłem już pewien, że będzie śmiesznie.

Menu główne przeniosło mnie w te piękne czasy, gdy rządził Doom, a ja cieszyłem się beztroskim życiem, niezakłóconym przez niezdane poprawki z kolokwium zaliczeniowego z matematyki. Mimo miłych wspomnień, po uruchomieniu nowej gry nie mam ochoty cofać się do pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych!

Menu konfiguracji było znacznie mniej niż ubogie, a kolorki na ekranie dowodziły bezguścia grafika (o ile ktoś taki przy tej grze w ogóle pracował, bo po tym, co widziałem, mam prawo w to wątpić!). No dobrze, myślę sobie: może dalej nie będzie aż tak źle, w końcu gra obsługuje akcelerator, więc powinna przynajmniej być trójwymiarowa. Okazało się, że najgorsze dopiero miało nadejść.

Owszem, gra chodzi na trójwymiarowym engine'ie, ale przy nim silniczek wspomnianego już Dooma po prostu zachwyca, zwala z nóg i nie pozwala się podnieść. Obroty kamery są przerażająco szarpane, jednak kiedy na ekran wlazł główny bohater, myślałem, że się zakrztuszę ze śmiechu. A jak się odezwał... Ho, ho, ho! Były jaja.

Postacie są już zdecydowanie mniej trójwymiarowe niż otoczenie - są to po prostu obleśne sprite'y, w dodatku nieudolnie animowane za pomocą - góra - sześciu klatek. Nie, nie na sekundę... :) Jakby to było sześć FPS, byłaby to najzwyczajniej idylla w porównaniu z tym, co widać. Cała animacja ruchu chodzenia składa się z tych sześciu klatek! Wszelkie efekty specjalne, np. wybuchy, również tworzone są przez ohydne, rozpikselowane bitmapy, na które można by jeszcze od biedy patrzeć sześć-siedem lat temu, ale nie w czasach Max Payne'a i GeForce 3 Titanium! Efekty dźwiękowe również stoją w rozwoju dziesięć lat za Zulusami - szkoda gadać... Ogólnie rzecz biorąc, oprawa graficzna może nastraszyć dużo bardziej niż niejeden film Hitchcocka.

Na otwarcie wielkiej przygody powitano mnie dialogiem między głównym bohaterem a jego rodzicielką, królową. No, ludzie kochani... Konwersacje w tej grze przypominają rozmowy uczniów klasy nauczania przedszkolnego. Odpuszczę sobie "wesołe" błędy językowe, ale te głębokie treści... Żenada, bida z nędzą.



Powiem szczerze - nie mam pojęcia, dlaczego ktoś miałby się z taką maszkarą pchać na rynek. Gra jest brzydka, drętwa i bez klimatu. Znam masę dziesięcioletnich gier RPG (Betrayal at Krondor, Ishar i wiele, wiele więcej), które do dziś potrafią wciągnąć niczym ruchome piaski i wyglądają lepiej niż HS. Możecie mi wierzyć, że więcej zyskacie, wyszperawszy gdzieś z zakamarków Sieci jakiś eRPeGowy klasyk, niż odpalając Holy Sword.

PS Screeny pochodzą z wersji nieakcelerowanej. Przez przypadek w starterze wybrałem renderowanie programowe i... nie dało się wrócić do obsługi dopalacza. Nie zdziwiłem się tym zbytnio. :)

INFO

1

Producent: Crystal Interactive ■ **Dystrybutor:** Crystal Interactive ■ **Internet:** http://www.crystal-interactive.com/ ■ **Wymagania:** Win 95/98/ME, P200 or higher, 64 MB ram, DirectX ■ **Akcelerator:** teoretycznie tak

👍 ■ bez problemu daje się odinstalować ■ nie sformatowała twardziela, nie wykasowała BIOS-u, nie rozwaliła systemu ■ nie będzie dystrybuowana w Polsce

👎 ■ za dużo, żeby wymienić. Dość powiedzieć, że widziałem ładniejsze i bardziej grywalne gierki na Atari!

Nawet jeśli Black Knight nie jest w stosunku do MechWarrior 4 tym, czym byli niegdyś Mercenaries dla MechWarrior 2, to Cyberlore po raz kolejny potwierdziło wysoką klasę, tworząc dodatek przewyższający w wielu aspektach oryginał!

GATUNEK: SYMULACJA

MECHWARRIOR 4 Black Knight

gem

Amerykańskie Cyberlore Studios niewątpliwie zasługuje na miano Mistrzów Dodatków. Z ich produktami mieliśmy okazję zetknąć się już przy okazji Warcraft II, a ściślej: Beyond the Dark Portal czy Heroes of Might & Magic II - The Price of Loyalty. Cyberlore dało się także poznać jako samodzielny twórca Majesty, jednak - najwyraźniej czując się nieswojo w tej roli - i do niej szybko dorobiła The Northern Expansion. Wszystkie te tytuły niezależnie od tego, czy na podstawie gry własnej, czy nie miały jedną ważną cechę: do wszystkich standardowych "nowych" (kampanii, misji, przedmiotów...) dodawały zgoła niestandardową "nową jakość"!

Przyczyną, dla której przypominamy chwalebną historię Cyberlore'a, jest najnowsze jej dzieło: dodatek do MechWarrior 4: Vengeance. Ten, zatytułowany Black Knight, ponownie postawi nas w roli rycerza epoki high-tech - MechaWojownika. Ponownie też w większości rozegra się na powierzchni Kentares IV. Tu bowiem, choć zdążyło minąć zaledwie kilkanaście miesięcy od chwili, gdy stuprocentowo precyzyjny Daishi, pilotowany przez kuzyna Iana Dresari, zległ na schodach rodzinnego pałacu, znów dzieje się źle.

'Mech Paks

Microsoft robi dobry użytek ze zdobytej wraz z FASA Interactive licencji. MechCommander 2, MechWarrior 4 wraz z Black Knightem i zapowiedziane na wiosnę/lato dodatki - tzw. MechPaks, czyli kolejne, tym razem jednak stricte sieciowe, bo pozbawione kampanii single player dodatki doń - mogą być dla graczy pociechą po niechlubnej śmierci online'owego BattleTech 3025...



Nieco przereklamowany symbol Legionu - Black Knight.

Powrót na Kentares IV

Tym razem jednak nie wcielimy się w dzielnego (choć mocno płaczliwego) prawowitego następcę tronu Kentares. Teraz wystąpimy w roli "zimnego profesjonała" - MechaWojownika z Black Knight Legion - grupy najemników poproszonej przez niezadowolonych mieszkańców planety, by tego wcześniejszego obalić! W ten też przemyślny sposób Cyberlore każe nam zwalczać nasze poprzednie mechwarriorowe wcielenie! Jak się bowiem okazuje, ozdoba boys bandów - Ian Dresari, którego tak dzielnie animowaliśmy w Vengeance - okazał się władcą nie tylko słabym, ale wręcz złym. Nie dość tego! Po Kentares rozeszły się pogłoski, że to on odpowiada ostatecznie za śmierć swej siostry - osoby stojącej o krok bliżej tronu niż on. Gdy zaś dodać do tego, że nasz dawny pupil jest w stanie bez skrupułów niszczyć całe miasta, które miały czelność mu się sprzeciwiać, otrzymamy obraz tyrana modelowego. Takiego, którego starcie z powierzchni planety jest nie tylko właściwe, ale wręcz wskazane!

Pierwsze (i często ostatnie) boje

Kampania w Black Knight składa się z 22 misji (nie wszystkie z nich trzeba ukończyć) i jest, nie bawiąc się w eufemizmy, obłędnie trudna. Mówiąc to, nie myślę - "może sprawiać problemy", jak np. wspomniana już ostatnia misja Vengeance na poziomie 'weteran'. Raczej jest, jak tamta, na poziomie 'as'. Zatem nawet jeśli czas spędzony przez ciebie w kokpitach 'Mechów można liczyć w miesiącach; jeśli przestałeś już liczyć stutonowe potwory zdejmowane 'Mechami o połowę mniejszymi - słowem: nawet jeśli czujesz się prawdziwym MechaWojownikiem, niejednokrotnie odbierzesz lekcję pokory. Tu bowiem nie są wcale niczym niezwykłym misje, w trakcie których naszej czteroosobowej lancy przychodzi walczyć z 3 falami 3 heavy/assault 'Mechami. (Mając dodatkowo świadomość, że cele główne oddalają się z każdą kolejną sekundą coraz bardziej). Naprawdę należy dysponować po-

'Mechy w akcji!



Tego remontować, tego sprzedamy...

Wspomniane już powiązanie kampanii w faktyczną całość, a więc nie - jak w MechWarrior 4 - zbiór tak naprawdę samodzielnych misji, przejawia się także w inny, uwiarygodniający rozgrywkę sposób: poprzez konieczność remontowania uszkodzonych w trakcie misji 'Mechów. W tej chwili stan 'Mecha pod koniec misji wpływa na jego dostępność w kolejnych. I tak 'Mech ze statusem 'damaged' (żółty) będzie musiał spędzić w warsztatach jedną, 'crippled' zaś (czerwony) - dwie kolejne misje. Rozwiązanie to szybko zmusiłoby nas, z braku cięższego sprzętu, do posługiwania się lekkimi 'Mechami (AS7-S Atlas temu, kto nietknięty wyjdzie z każdej potyczki). Jednak tu z pomocą przychodzi druga z Wielkich Zmian w Black Knight: dostęp do Czarnego Rynku, pozwalającego na wymianę walających się w magazynach autocannonów i rakiet dalekiego zasięgu na zgrabny szkielet któregoś z cięższych 'Mechów!

Black Knight wprowadza także w świat MechWarrior 5 nowe modele 'Mechów (w tym cuda takie jak 30-tonowy Uller, który nie dość że rozwija prędkość 135 km/h i wyposażony jest w silniki skokowe, to niesie ze sobą dwa ciężkie lasery o wydłużonym zasięgu, średni laser i rakiety dalekiego zasięgu 10, czyli uzbrojenie porównywalne z tym przenoszonym przez większość średnich 'Mechów!). Wszelako żaden z nich, prócz może 90-tonowego Sundera, nie zasługuje - moim skromnym zdaniem - na osobne omówienie. Nawet symbol Legionu - Black Knight, wydaje się tworem co najwyżej przeciętnym i trudno mówić o jakiś nadzwyczajnej jego przydatności.

Podobnie jest z nowym uzbrojeniem, np. działem Cluster Bomb, które - choć świetne do równania z ziemią miast - na niewiele zdaje się w walce z 'Mechami. Albo X-Pulse Lasers, oferujące znakomity stosunek obrażeń do tonażu, jednak niestety cierpiący na bardzo powolny czas przeładowania i - nie mniej ważne - generowanie sporych ilości ciepła. A to sprawia, że na planszach z atmosferą staje się praktycznie bezużyteczny. Co z tego bowiem, że złożyłeś 'Mech aż z 3 ciężkimi X-Laserami i lekkiego Owena zdjąć możesz jedną celną salwą, jeśli wystrzelić z nich możesz raz na pół minuty, a napotykani przeciwnicy to 'Mechy o wadze 85 ton i więcej?

MechWarrior 3: Gold!

Nie tylko we mnie MechWarrior 4: Vengeance wzbudził nie tyle mieszane, co wręcz sprzeczne uczucia. Z jednej bowiem strony - nie można było nie dostrzec cechującego ją graficznego rozmachu, nie docenić finezji walk. Z drugiej jednak - nie podobały mi się odstępstwa od dawno uznanych reguł (choćby "kolorowy kod", czyli przypisanie typom broni określonych miejsc w szkielecie...), przeszkadzały nagłe przyspieszenia i niezwykła zwrotność 'Mechów, co kłóciło się z wrażeniem ich ogromu.

Ci z was, którzy mieli podobne odczucia, ucieszą się zapewne na wieść, że na przełomie marca i kwietnia Infogrames wydało MechWarrior 3 Gold - czyli oryginalny MW3 wraz z dodatkiem Pirate Moon. Dzięki niemu bowiem można będzie przywrócić czas chwały Inner Sphere nad klanami i... dzięki deformowalnemu terenowi wyrzeźbić kilka nowych kraterów na powierzchni księżyca!...

tężną siłą ognia i trafiać bezbłędnie raz po raz w sam środek korpusu wrażych 'Mechów, by mieć choć cień szansy nie tylko na zwycięstwo, ale choćby przetrwanie! I choć wcale nie jest niezbędne ukończenie wszystkich misji (część można po prostu przeskoczyć) - jest to wskazane. Nie tylko dlatego, że w ten sposób możesz za friko wzbogacić swój hangar. Także, gdyż w Black Knight, w przeciwieństwie do Vengeance, wynik misji przenoszony jest na kolejną, co oznacza, że np. zniszczenie lotniska sprawi, iż w następnej misji niebo nad głową będzie czyste, a zniszczona dodatkowo lanca Catapult nie będzie nękać w czasie kolejnych rajdów na konwoje!



3x3 fala assault 'Mechów plus 2 samobieżne działa jonowe to za dużo...

Ryoken i salwa frontowa.

A oto i nowe X-Pulse Lasers w akcji...

Nie da się także nie zauważyć, że misje, jakkolwiek zwykle niełatwe, wydają się bardziej urozmaicone niż w Vengeance. Przykładem może być zadanie jakby żywcem wyjęte ze starego dobrego EarthSiege'a, gdy lekki, ale nieprawdopodobnie szybki Uller zniszczyć ma dwa kluczowe obiekty bardzo skutecznie bronionej przez całe stada wrażych 'Mechów bazy, by następnie prowadzić pościg wprost w objęcia czekających w zasadzce przez cieżkie 'Mechy Legionu. Emocji z tym związanych (gdy jedno celne trafienie PPC niemal odrywa ci nogę) nie można porównywać do nużącego w gruncie rzeczy zwalczania kolejnych fal coraz cięższych Omnimechów...

Giń, Dresari!

Interesujące innowacje są natomiast niewątpliwie domeną trybu multiplayer - ściślej: nowych rodzajów gier sieciowych. Do gustu spośród pięciu przypadł mi zwłaszcza Goliath, który - wzorem biblijnej przypowieści - lekkim 'Mechom każe walczyć nawet z assault 'Mechami (punktacja mnożona przez współczynnik pancerza 'Mechów biorących udział w walce), oraz Inner Sphere vs. Clan - czyli coś, co pozwoli ponownie gnębić Ghost Bearów czy Smoke Jagsów!...

Prócz tych nowości Black Knight stał się okazją, by wprowadzić w MechWarrior 4 całą listę mniejszych i większych poprawek ("łatane" jest także stare Vengeance). Jedną z nich jest podświetlenie na niebiesko aktywnej grupy uzbrojenia, inną - bardziej kosmetyczną: że odprawy nie uruchamiają się za każdym wejściem do menu kampanii, co w sytuacji gdy lubisz przeglądać swój park maszynowy, zmieniać ustawienia i malować 'Mechy, potrafiło wzbudzić chęć mordu na skrzydłowej, która po raz piąty z rzędu zwracała się do ciebie per 'Jin'...

Niezmienione natomiast pozostały problemy z AI skrzydłowych - zwłaszcza, jak w oryginalnym MechWarriorze - w miastach (ale nie tylko: w misji z osłoną konwoju prowadzący go... zatrzymał się w jednym punkcie i nie dał przekonać, że można już jechać dalej). Nie jestem też do końca pewien, jednak zaryzykuję stwierdzenie, że jedną z misji ukończyłem tylko dzięki błędom w skrypcie wydarzeń: nie wydaje mi się bowiem, by można było uznać za zdobytą bazę, jeśli wciąż broni ją jakieś pół tuzina wrażych 'Mechów. Zabrakło też wreszcie filmów, co można by było wybaczyć, gdyby nie fakt, iż prócz "gadających głów" w tej właśnie postaci występowało znakomite intro do Vengeance - w tym zaś porażający vulture'owy alpha-strike!

Niemniej jednak, nawet jeśli Black Knight nie jest w stosunku do MechWarrior 4 tym, czym byli niegdyś Mercenaries dla MechWarrior 2, to Cyberlore po raz kolejny potwierdziło wysoką klasę, tworząc dodatek przewyższający w wielu aspektach oryginał! I jeszcze jedno: ocena pod tekstem jest dla tych, którzy jak dotąd z BattleTechem i MechWarriorem niewiele mieli wspólnego. Fani serii mogą śmiało dorzucić do niej ze dwa punkty.

c.b.a

7+

INFO

Producent: CyberLore **Dystrybutor:** Microsoft/FASA Interactive **Internet:** www.microsoft.com/games/mw4_blackknight **Wymagania:** PII 333, 64 MB RAM **Akcelerator:** min. 8 MB


■ polujemy na Dresari! ■ spójna kampania z 22 misjami (w tym kilka naprawdę ciekawych...) ■ nowe tryby multiplayer ■ 5 'Mechów ■ nowe rodzaje broni ■ uszkodzenia i remonty ■ Czarny Rynek


■ poziom trudności (nawet na weteranie...) ■ cena

'Mechy w akcji!

Dungeon Siege



Kwiecień okazał się dobrym miesiącem dla graczy. Premiery Heroes of Might & Magic IV, Jedi Outcast i - w ostatnich dniach miesiąca - Dungeon Siege udowodniły, że potencjał, jaki drzemie w starym wysłużonym pececie trudno wprost przecenić.

Zwłaszcza ten ostatni, dzieło twórcy Total Annihilation Chrisa Taylora, okazał się dosłownie strzałem w dziesiątkę! Dungeon Siege bowiem grą, która nie jest i nigdy nie miała być niczym nowatorskim i nie kryjąc inspiracji Diablo i innymi grami tego typu bezwzględnie pobił swych mistrzów i podnosząc poprzeczkę grywalności do poziomów zgoła niewyobrażalnych, ustalił nowe granice królestwa action-RPG!

SIECZ I RĄB

Co ciekawe, Dungeon Siege uczynił to głównie dzięki... maksymalnemu uproszczeniu gatunku. Tak naprawdę bowiem gra sprowadza się do przemierzania kolejnych krain światów, eliminowania fal coraz silniejszych przeciwników oraz zbierania coraz potężniejszych przedmiotów. Nie warto więc nawet próbować wchodzić w szczegóły dotyczące warstwy fabularnej. Tak ona, jak i zadania, jakie spełniamy w ramach kampanii, to jedynie pretekst, by posłać nas gdzieś dalej - tam, gdzie możliwe będzie wejście na wyższy poziom pokonywania i zbierania. Zresztą pretekstu tego wcale nie potrzebujemy - to nie fabuła powoduje nami, to ciekawość nowości i zarazem poczucie rozwoju bohaterów. Motywacja ta budowana jest w prosty sposób: postacie rozwijają się zauważalnie szybko, a zarazem ty przez cały czas kuszony jesteś nowościami, które leżą tuż za horyzontem. I nieważne, czy chodzi o nowy fragment mapy, niewidzianą dotąd krainę, typ potwora (których są dosłownie setki!) czy przedmiotu (tych tysiące, a może nawet dziesiątki tysięcy: 500 podstawowych modeli, np. element pancerza czy broń mogą bowiem być opatrzone jednym lub kilkoma z listy ok. 500 atrybutów!) - ważne, że są tuż, tuż. Podobną metodę wykorzystał Blizzard w Diablo, lecz - co skądinąd niezwykłe - Diablo II miałem dosyć po dosłownie 4 minutach - tu zaś zdarzało mi się zaczynać grę o 11 rano, a kończyć o 5... rano następnego dnia!



OBRAZ IDEALNY

Magia Dungeon Siege'a leży także bez wątpienia w nieprawdopodobnej wręcz widowiskowości akcji. Chris Taylor udowodnił już wcześniej, przy okazji Total Annihilation, że trójwymiar wcale nie musi przeszkadzać graczowi, przeciwnie - naprawdę zwiększa wartość gry. Dungeon Siege potwierdza to twierdzenie całkowicie, gdyż również dzięki niemu możliwe stało się stworzenie jednego z największych, a zarazem najpiękniejszych oraz najbardziej zróżnicowanych królestw, jakie oglądaliśmy dotąd na ekranach monitorów! Choćby pobieżny przegląd znajdujących się na tych stronach screenshotów nawet największych malkontentów zmusi do przyznania, że pod względem oprawy wizualnej Dungeon Siege jest w ścisłej czołówce gier w ogóle! Nie przesadzę też zbytnio twierdząc, że pierwszy obraz w kampanii single player - wodospadu za młynem, którego koło obraca strumień, mostku spinającego jego brzegi i otaczających całość, gnących się wdzięcznie na wietrze drzew - na zawsze wypalił mi, jak niegdyś, dawno, dawno temu, planeta Unreal, ślad pod powiekami. (Podobnie jak w Unrealu, nawiasem mówiąc, klimat współtworzony jest przez fenomenalne ambientowe dźwięki - trza-

Sieglety, czyli DS-owe mody

Cenną cechą engine'u Dungeon Siege'a jest jego elastyczność i łatwość użycia. Jak stwierdził Chris Burns, twórca poziomów w Gas-Powered Games, "możesz stworzyć naprawdę wszystko". Naturalnie nie będzie to tak proste jak stworzenie własnych królestw (map), które w ostateczności sprowadzić można do złożenia ich "z klocków" (tu: nodów). Tworzenie przedmiotów, czarów czy nawet AI wymagać będzie głębszej znajomości specyfiki języków programistycznych. Aby jednak dodatkowo ułatwić zadanie społeczności fanów, w początkach maja ma zostać wydany komplet narzędzi developerskich (w tym pozwalający na tworzenie obiektów 3D, bazujący na pomyśle Gmaxa 'Siege Maxa'). Mamy nadzieję, że umożliwią stworzenie role-playing "głębszego" pod względem fabularnym i z rozbudowanymi drzewami dialogowymi tak, by zapowiedziane już mody na bazie Ultima V (Lazarus) i IX (Redemption) mogły przebić nawet oryginał...

Czasy zasypiania i budzenia się przy komputerze nie są wcale zamierzchłą przeszłością!

skanie pochodni w lochach, wycie wilków na przełęczy, plusk kapiącej wody w jaskiniach, szmer deszczu wśród gałęzi drzew i rechotanie żab na bagnach. Do tego muzyka Jeremy Soule'a, kompozytora, który ścieżką dźwiękową z Icewind Dale utorował sobie drogę do sławy. Co przy tym ciekawe, różne aranżacje motywu przewodniego składają się łącznie na ponad - uwaga - 3 godziny znakomitej muzyki!).

Niezwykłe wreszcie w Dungeon Siege'u, co odróżnia go znacznie od Diablo, jest także to, że w trakcie wędrówki nie napotkamy na obszary identyczne! Każdy z tematów krain - mroczne lasy, złowrogie krypty, górskie przełęcze, lodowe jaskinie, trujące bagna i wiele innych - jest wyjątkowy i potrafi zachwycać nadzwyczajnym krajobrazem nawet po wielu, wielu godzinach gry! Bogactwo oprawy jest zaś tym cenniejsze, że zachowujemy całkowitą kontrolę nad ustawieniami kamery, która śledzi akcję Dungeon Siege'a. Ta wprawdzie zawsze skierowana jest do centrum ekranu, jednak jej ultrapłynne obroty wokół osi środka, zmiany kąta nachylenia czy stopień zbliżenia - zależne są wyłącznie od nas samych! Łączony efekt docenia się zwłaszcza wtedy, kiedy po spauzowaniu gry w trakcie walki, na maksymalnym zbliżeniu obrócisz powoli kamerę dookoła walczących - wówczas pojmiesz, w czym tkwi magia prawdziwego 3D. Warto też dodać, że elementy stojące pomiędzy okiem kamery a drużyną, a więc np. drzewa lub dachy, które mogłyby przeszkadzać w obserwowaniu akcji, stają się półprzezrzyste lub znikają całkowicie!

Podobna dbałość o w istocie zbędne, a jednak dodające grze uroku, detale to zresztą cecha stała gry. Tu bowiem nad ukwieconymi łąkami przemykają ptaki i motyle, wypadające z krzaków potwory powodują ich drżenie, łucznicy, mierząc w niskie cele, przechylą się do przodu, a ich naszpikowani strzałami adwersarze szybko zaczną przypominać jeże... W DS także, w przeciwieństwie do gier tworzonych na bazie Infinity engine'u bądź Diablo, gdzie toczący bój z rzadka wymierzają ciosy - widać, że walczący fechtują orężem i zdarza się im nie trafić. Te drobiazgi, i naturalnie wszystkie inne efekty wizualne, jak smugi strzał czy efekty czarów, spowodowały, że niejednokrotnie zdarzyło mi się spowolnić grę aż do połowy jej podstawowej prędkości po to tylko, by lepiej widzieć, co się dzieje, by nie stracić żadnej najdrobniejszej choćby animacji!

ŚWIAT BEZ SPOIN

Najmocniejszym atutem engine'u Dungeon Siege'a jest jednak to, że w nim po raz pierwszy od czasów Ultima VII rzeczywiście otrzymujemy świat bez spoin w postaci ekranów 'loading'! Co ciekawe, nie zauważa się tego od razu, przyjmując za rzecz najbardziej oczywistą. W chwili jednak, gdy schodząc do lochów, nie odczujesz różnicy większej niż zmiana natężenia światła - uświadomisz sobie z całą jasnością, że ścieżki, jaka zaczęła się na moście, przy ciele Derrika nie przeciął dotąd żaden techniczny szlaban i że możliwe jest w przeciągu kilkunastu minut dojście aż do porzuconej farmy, z której wyszedłeś! Efekt ten osiągnięto, wykorzystując metodę nieprzerwanego "strumienia" danych, polegającą na stałym umieszczaniu w pamięci RAM niewielkich fragmentów mapy świata. Rozwiązanie to - przy wszystkich jego zaletach - ma jednak jeden, na szczęście akceptowalny mankament - niewielką skalę automapy, gdyż komputer po prostu "nie zna" obszaru dalszego niż niewielki obszar wokół drużyny. Ważnym aspektem technicznym jest wreszcie to, że engine gry - prócz tego, że umożliwia tworzenie przepięknego "spójnego" świata


Architektów Ehb ma świetnych!


Czy mój krasnolud w Karmazynowym Hełmie nie wygląda nieco... hm... no wiecie - "Wesołych Świąt, ho, ho, ho!"?








"Niech ryczy z bólu ranny troll".

- jest też niezwykle wydajny i daje się odpalić praktycznie na każdym sprzęcie, do jakiego mieliśmy dostęp, w tym C400 z TNT 16 MB!

ZBAWCY EHB

Tworzenie bohaterów Dungeon Siege'a sprowadza się do określenia ich płci i wyglądu - nie masz natomiast wpływu na ich charakterystykę. Nie oznacza to wcale, że tak pozostanie do końca, nie - ich rozwój zależeć jednak będzie wyłącznie od poczynań - ściślej strategii walki, jaką przyjmiesz. Na charakterystykę postaci składają się bowiem 3 współczynniki: siła (najważniejsza dla wojowników), zręczność (dla łuczników), inteligencja (magów), i odpowiadające im 4 umiejętności: walka wręcz, walka na dystans oraz dwie szkoły magii: nature i combat, czyli naturalna i bitewna. Wszystkie one rozwijane są przez korzystanie z nich (zatem nie np. zbieranie punktów doświadczenia), co oznacza, że jeśli walczysz wyłącznie wręcz - polepszać się będą głównie 'melee' i 'strength' (inne współczynniki także, ale nieporównywalnie wolniej).

Nie ma też, co ciekawe, ograniczeń znanych z innych gier role-playing, dotyczących np. wymogu używania zbroi skórzanych przez magów, którzy zamierzają korzystać z magii. Tu bowiem ograniczenia narzucają przedmioty - np. zbroja płytowa może wymagać siły nawet trzykrotnie wyższej niż wynosi ten współczynnik u przeciętnego maga, przez co - siłą rzeczy - nie będzie on w stanie jej użyć. W Dungeon Siege'u zatem możliwe jest uzyskanie postaci idealnej, która para się i mieczem, i magią. Niczym nadzwyczajnym bowiem będzie stworzenie bohatera, który zacznie jako wojownik, następnie zostanie strzelcem, by ostatecznie, np. w trybie multiplayer i już bez ryzyka wynikającego z niewielkiej liczby punktów życia, zająć się zgłębianiem magii, rzucając - co najważniejsze - ogniste kule w pełnej zbroi płytowej!

W dungeonsiege'owej drużynie znaleźć się może do ośmiu członków (przy czym od podstaw tworzysz jedynie własne alter ego - inni herosi dołączą doń w trakcie gry). Podobnie jak w Icewind Dale, możliwe jest kierowanie nimi, zaś w odróżnieniu od produktu Black Isle, każdą z postaci cechuje daleko posunięta samodzielność, co oznacza, że pozostawione z tyłu będą gonić resztę (nawiasem mówiąc - nie ma praktycznie problemów z wyszukiwaniem ścieżek!), zaatakowani bronić się (lub atakować pobliskich przeciwników) albo rzucać czary. Dostępne są także opcje zarządzania drużyną: ustalenia formacji, w



Muł zwany osłem...

Pełnoprawny, choć predestynowany wyłącznie do noszenia przedmiotów członek drużyny. Pozostawiony w spokoju, będzie się paść, zmuszony do walki - kopać. Przy okazji - zwróćcie uwagę na to, że w miarę dorzucania nań sprzętu stos paczek na jego grzbiecie spiętrza się coraz bardziej. Taki drobiazg, a cieszy...



Czasy zasypiania i budzenia się przy komputerze nie są wcale zamierzchłą przeszłością!



Ulubiona gra doprowadza cię do **palpitacji** serca?

Nowy magazyn

Action Plus to

- **szczegółowe poradniki i solucje** (Medal Of Honor, Jedi Knight II, Gothic, Soul Reaver 2, Baldur's Gate: Dark Alliance)
- **rzetelne recenzje** (Dungeon Siege, FIFA World Cup 2002, Italian Job, Might & Magic IX, Blood Omen 2, Herdy Gerdy i inne)
- **pełna wersja gry** Snowboard Racer i dema gier Dungeon Siege, Warrior Kings i FIFA World Cup 2002
- obszerny artykuł o nowej grze z serii **Tomb Raider**

tylko 8,50 zł





GAME OVER

Nigdy więcej Game Over!!!


Muhahahaahaaaa!

jakiej poruszają się jej członkowie, czy odległości pomiędzy nimi. Możliwe jest wreszcie wydanie rozkazu obrony jednego z jej uczestników, np. maga, który - jak wszyscy parający się magią we wszystkich światach fantasy - w starciach z przeciwnikami uzbrojonymi w miecze przejawia silną tendencję do nagłych oraz spektakularnych zgonów... Słowem - dzięki nim wszystkim dobrze ustawiona i wyposażona drużyna walczy w zasadzie samodzielnie, tobie pozostawiając obserwowanie akcji!


"Co to? Krug? Bij, zabij Kruga!".

ŚWIATY



Prócz znakomitego trybu single player, Dungeon Siege proponuje także zabawę z innymi żywymi (do 8 osób poprzez LAN, Internet, MS Zone). Robi to zaś tak dobrze, że właśnie na jego konto zapisać należy niemal całkowity kilkudniowy zastój w redakcji i zawalenie przynajmniej kilku terminów. Stało się tak, gdyż w rzeczywistości jest to zupełnie nowa, a zdaniem wielu grających, lepsza nawet od kampanii dla pojedynczego gracza - rozrywka. W jej ramach kierujesz jednym bohaterem (możliwy jest import któregoś z drużynników single player), w trybie - w zależności od ustaleń gospodarza - współpracy (Player vs. Enviroment) bądź klasycznym Player vs. Player (PvP).


Smok. Nic dodać, nic ująć.

Główną zaletą światów multiplayer (światów, gdyż prócz znanego już królestwa Ehb, grać można w odrębnym, niemal dwukrotnie większym świecie multiplayer - Utrean Peninsula!) - jest odejście od determinującej tryb single player liniowości: gra w sieci umożliwia wybór własnej drogi! Jeśli więc walki toczone w jednej strefie zaczynają nudzić, możesz przejść - czy to na piechotę, czy korzystając z nieobecnej w kampanii single player Bramy Krain, do innej, przeznaczonej dla bohaterów wyższych poziomów! Co równie ciekawe - po zakończeniu gry w multiplayerze, możesz rozpocząć grę tym samym bohaterem na poziomie weteran (a następnie elite), gdzie pierwsi przeciwnicy mają po kilkadziesiąt punktów życia, a dostępne w sklepach pancerze to min. 200!



Jedynym mankamentem trybu multiplayer jest to, że wszystkie dane graczy są zachowywane na ich własnych dyskach twardych, co oznacza, że trzeba będzie grać raczej jedynie w sieciach lokalnych bądź z osobami, co do uczciwości których jesteś całkowicie przekonany...

INTERFEJS

Sposób kontrolowania rozgrywki w Dungeon Siege'u jest prawdziwie, w ścisłym znaczeniu tego słowa, intuicyjny. Na tyle, że oswojenie się z nim zajmuje zaledwie kilkadziesiąt sekund! Całość obsłużyć można za pomocą "inteligentnej" myszy, gdzie np. LPM na wrogu oznaczać będzie atak, na ziemi zaś - ruch. Prócz myszy istnieją też naturalnie w pełni konfigurowalne (jak cały interfejs zresztą...) skróty klawiszowe, np. nakazujące naszej drużynie spożyć napoje leczące, porzucić łuki i walczyć wręcz czy przemienić miotacz ognistych kul w uzdrowiciela. W każdej też chwili można spowolnić akcję bądź nawet - korzystając z trudnej do przecenienia funkcji aktywnej pauzy - całkowicie ją zatrzymać!



Mówiąc o interfejsie, warto przywołać także cały wachlarz zastosowanych w grze ułatwień. Jednym z najszybciej docenianych jest klawisz, który powoduje automatyczne wybieranie wszystkich przedmiotów z okolicy (można również automatycznie zapakować je na muła!), kolejnym - autosortowanie przedmiotów tak, by do pozornie całkowicie zapchanego plecaka dało się jeszcze dorzucić kilka cennych drobiazgów. Handel zaś oraz przenoszenie przedmiotów między postaciami (nawet wszystkimi ośmioma naraz!) odbywa się przy wykorzystaniu metody drag & drop, pomiędzy otwartymi oknami ekwipunku! Wspomnieć też wreszcie należy o obecności dziennika i automapy, z poziomu której, co ważne, możliwa jest gra! Słowem: DS może stanowić światowy wzorzec interfejsu, rzeczywiście w pełni intuicyjnego.

INFO

10

Producent: Gas-Powered Games **Dystrybutor:** Microsoft **Internet:** www.microsoft.com/games/dungeonsiege **Wymagania:** PII 333, 128 MB RAM, akc. min. 8 M **Akcelerator:** tak

- GRAFIKA! (ogromne zróżnicowane światy, animacje) ■ MUZYKA! (Jeremy Soule w najlepszej formie) ■ MULTIPLAYER! (zabawa do kwadratu) ■ GRYWALNOŚĆ!!! (esencja Dungeon Siege'a)
- mała skala automapy

BRAKI

Braki? Braków nie ma. A wszystkie uproszczenia, przez niektórych traktowane jako mankamenty, np. nieustanne odnawianie zdrowia

 Czasy zasypiania i budzenia się przy komputerze nie są wcale zamierzchłą przeszłością!

esencji magicznej, nieskończoność amunicji do łuków, brak niszczenia przedmiotów czy fakt, że sprowadzenie zdrowia bohatera do zera powoduje, że pada on na ziemię nieprzytomny - nie ginie jednak (to wymaga kilku dalszych ataków). Słowem: wszystko to, co w prawdziwym role-playing jest nie do przyjęcia, w Dungeon Siege'u jest prostą konsekwencją podporządkowania wszystkiego grywalności! W jednym z przedpremierowych wywiadów Chris Taylor wspomniał zresztą, że początkowo mieli np. pory doby (nie tylko pogodę), ba - wpływ wiatru na tor strzał! Zrezygnowali z nich jednak, gdyż po prostu niewiele wnosiły one do rozgrywki i kompletnie nie przyczyniały do radości płynącej szeroką strugą wprost z ekranu...



10/10

Podsumowując - dzięki trzem aspektom: GRAFICE, MUZYCE i nieprawdopodobnej wręcz, jakże innej od "zabawy w klikanie" znanej z Diablo, GRYWALNOŚCI w obu trybach gry (ze wskazaniem na multiplayer) Dungeon Siege nie tylko zdołał przerosnąć nasze oczekiwania, ale stał się dla nas (bo oceny tego rzędu naprawdę wystawia się gremialnie - patrzcie opinie innych grających w ramce poniżej) najmocniejszym jak dotąd kandydatem do tytułu gry roku! I jeśli nie oczekujesz po Dungeon Siege'u niczego więcej jak mistrzowskiego hack & slasha - nie znajdziesz w nim słabych punktów!


"I wypuszczą jaszczury wolny"

Okiem obserwatorów

Mac Abra
Nigdy nie trawiłem gier z gatunku hack'n'slash. Nigdy nie grałem w Diablo dłużej niż 10 minut. Tu poczułem w końcu "co one mają". Nie twierdzę, że gra mnie powalila - ale gram w nią z przyjemnością. Rosnącą w miarę czasu.

Eld
Mam dziwne wrażenie, że panowie programiści idealnie wstrzelili się w odpowiedni czas. Ledwo co przez kina przewinęła się pierwsza część "Władcy Pierścieni", a tu dostajemy do rąk grę, w której prowadzimy drużynę po fantastycznym świecie i eksterminujemy tysiące potworów. Niby prosty hack & slash, a dostarcza tyle rozrywki, co kilkaset innych gier.

Hut Sędzimir
Jeśli oczekujecie rewolucji, nie znajdziecie jej w Dungeon Siege'u. Tak naprawdę ta gra realizuje jedynie, choc przyznaję, że perfekcyjnie, pomysły znane z gier, takich jak Diablo, Dark Stone czy Evil Islands. Czy to usprawiedliwia taką ocenę? Moim zdaniem - nie calkiem, ale nie ulega wątpliwości, że gra jest wyjątkowo dobra.

Allor
Czegoś takiego jeszcze w redakcji nie było! Choć wielu z nas grało właśnie w świetny skądinąd Jedi Knight II - gorączka ogarniała w zastraszającym tempie coraz to nowe osoby, a rozmowy stawały się strasznie monotematyczne: nic tylko Dungeon Siege! Co z tego, że nie jest odkrywczy, skoro jakością wykonania i (zwłaszcza!) grywalnością pobił wszystko, w co można obecnie pograć na PC? Dycha w pełni zasłużona!

Czarny Iwan
Ścigam się po lochach DS z dziewczyną i co wieczór oprócz batalii w grze muszę jeszcze stoczyć walkę o to, kto dziś pierwszy będzie grał w Dungeon Siege. :) Gierka zupełnie wymiotła inne "moje" tytuły, z HoMM 4 na czele. Po prostu nie starcza już na nie czasu... Niby niewiele więcej niż Diablo, a jednak nie można oderwać się od monitora. Nie siadajcie do niej, jeśli nie macie kilku godzin w zapasie.

PrankSter
Gra jest do bólu liniowa, bezmyślna i w zasadzie banalna, sam więc nie wiem, czemu aż tak wciąga. Bo wciąga jak mało która. Może to te bajeczne lokacje, może szybkość działania, może tuziny coraz to nowych potworków? Dla mnie rewelacja. Diablo dobra gierka.

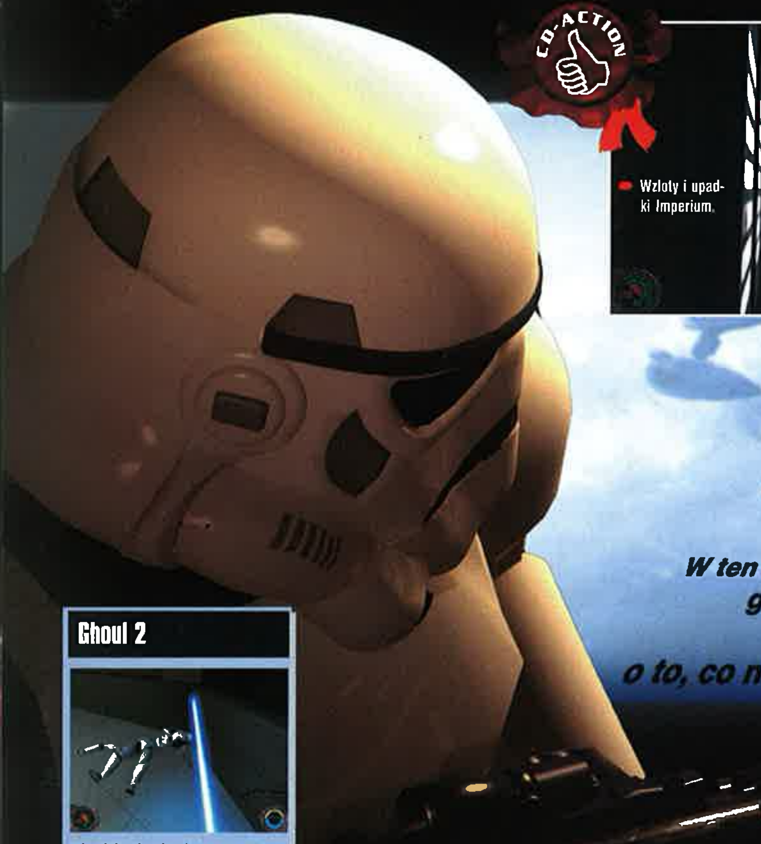
Ghost
Mój ulubiony gatunek gier to shootery FPP. Na hasło RPG - lochy, drużyna - krzywiłem się niemiłosiernie. Do czasu, aż zobaczyłem i zagrałem w DS. Zabrałem ją na weekend do domu. I spędziłem go właściwie nie śpiąc - tylko grałem non stop. Nawet posiłki jadłem przy kompie jedna ręką, bo w drugiej trzymałem myszkę.

MadBrush
Bez dwóch zdań - giera wciąga. Sygnały z realnego świata dotarly do mnie dopiero po dwóch dobach spędzonych w lochach. Jeżeli macie nieodrobione na jutro lekcje - nie grajcie!

JaS
Wciąga? Mało - uzależnia. Poprzednio maniakalnie grałem w QW przez 4 (słownie: cztery) lata. Teraz dopadl mnie Dungeon Siege! Giera ma coś - nie potrafię tego sprecyzować, ale łupię w nią już od kilku dni, po kilka godzin dziennie. Koleś wypakowany na maksa, uzbrojenie coraz lepsze, tysiace stworów skilowanych, ale i stada następnych "do zrobienia". Końca nie widać. Następne cztery lata?

STAR WARS JEDI OUTCAST

JEDI KNIGHT II






Wzloty i upadki Imperium.


AT-ST - dostępny w każdym kolorze, pod warunkiem że jest to szary.

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce...

To były dni względnego spokoju. Targani dotąd emocjami fani odległej galaktyki przestali ostatecznie wierzyć w obietnice LucasArts wygłaszane w kolejnych informacjach prasowych, a pojawiające się gry z frazą Star Wars w tytule nie były w stanie wzbudzić większych emocji nawet wśród najwierniejszych ich wyznawców. W ten sposób LucasArts płacił za zlecanie tworzenia gier ludziom do tego nieprzygotowanym i co gorsza - brak dbałości o to, co niegdyś stanowiło o jego klasie - o ich jakość.

Pierwsze oznaki wychodzenia LucasArts z twórczej niemocy dały się zauważyć już w trakcie ubiegłorocznego E3. Wtedy to bowiem, w trakcie pokazu za zamkniętymi drzwiami, zaprezentowano dwa tytuły, wyraźnie potraktowane z należnym im szacunkiem i oddane w ręce rzeczywiście najlepszych w branży. I tak kanadyjskie BioWare, autorzy sagi Baldur's Gate, zaanonsowani zostali jako twórcy świata 4 tys. lat przed "bardzo dawno temu" - w Knights of the Old Republic, pierwszym autentycznym role-playing w świecie Star Wars, Raven Software zaś, wieloletni bliski współpracownik id Software, twórca znakomitych first-person shooterów (m.in. Soldier of Fortune, Star Trek: Elite Force, w chwili obecnej zaś także Quake IV), okazał się wybrańcem mającym stworzyć następcę i kontynuatora Dark Forces: Jedi Knight. Dziś już wiemy, że posunięcie to okazało się - przynajmniej w tym drugim przypadku - iście filmowym strzałem wprost w reaktor: Jedi Outcast bowiem ma ogromną szansę, by stać się prawdziwym przełomem w historii interaktywnych Gwiezdnych Wojen!

Jedi Outcast jest bezsprzecznie jednym z najlepszych i najbardziej filmowych FPS-ów, w jakie miałem okazję dotąd grać.

Ghoul 2



Nie dziwcie się, że Raven, twórca Soldier of Fortune (dwójka już na dniach!), w tak ograniczonym stopniu wykorzystało autorski Ghoul2 - system pozwalający dosłownie "poćwiartować" przeciwników. Fakt, że można odciąć mieczem jedynie dłoń bądź ramię (i brak krwi) - to wymóg LucasArtsu, który nie pozwala na elementy gore w swoich grach. Niemniej jeśli naprawdę chciałbyś móc jak Obi Wan rozciąć kogoś na części, spróbuj następującej sztuczki:

Wywołaj konsolę gry, wciskając w jej trakcie Shift + tyldę (klawisz po lewej od 1) i wpisz helpusobi 1, po czym dokładnie przepisz następujące linie:

g_saberRealisticCombat

...i ciesz się grą jakby bardziej realną. Nie licz jednak na animacje tak sugestywne, jak te będące udziałem przeciwników ściskających drugą ręką okaleczony kikut...

Nie spotkałem się z taką rzeczą, jak...

Bohaterem Star Wars Jedi Knight: Jedi Outcast jest, podobnie jak dwóch poprzednich części sagi, eks-imperiał, najemnik w służbie Nowej Republiki - Kyle Katarn. Już na pierwszy rzut oka widoczne jednak jest, że wiele lat dzieli go od dawnych dokonań. I rzeczywiście - kilkanaście zim minęło od chwili, gdy udaremnił w Dark Forces imperialny projekt stworzenia armii Dark Trooperów. Niemal też dekadę wypełniają lata, jakie dzielą go od jego najznaczniejszego osiągnięcia - zdobycia stopnia Mistrza Mocy i powstrzymania Mrocznego Jedi Jereca w Jedi Knight, oraz najboleśniejszego upadku - ześliźnięcia się w otchłań Ciemnej Strony Mocy w Mysteries of the Sith. Ten ostatni fakt, a ściślej świadomość, że wówczas został przywrócony Jasnej Stronie tylko dzięki staraniom swej przyjaciółki - Mary Jade, sprawił, że wyzbył się przywilejów płynących z faktu bycia zjednoczonym z Mocą. Jego miecz zaś spoczął w prowadzonej przez Luke'a Skywalkera Akademii Jedi na Yavinie IV. Słowem: Kyle stał się "wygnańcem" - 'outcastem'.


Cosobotnia impreza w kantynie...



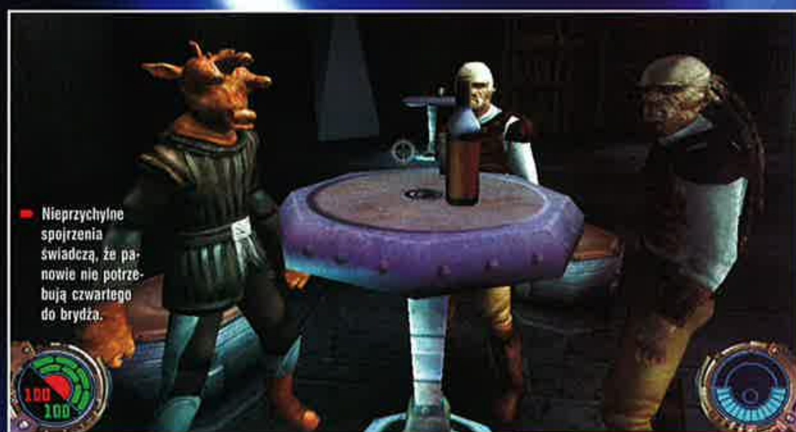




"Moce"). Co przy tym interesujące - w odróżnieniu do rozwiązania zastosowanego w Jedi Knight - nie będziesz w stanie, jak w oryginalnym Jedi Knight, wybierać swego przeznaczenia, czyli poszczególnych mocy. Nie oznacza to jednak, że nie będzie możliwe flirtowanie z ciemną stroną Mocy; dany nam bowiem jest zestaw "ścieżki szarej", a więc najpopularniejszych zdolności związanych z obiema stronami. Dzięki temu możliwe będzie wykorzystywanie w trakcie gry pamiątek z Dromund Kaas, takich jak "duszący uchwyt" czy "błyskawice".

Broń elegancka, z bardziej cywilizowanych czasów

W chwili jednak, gdy Kyle odzyska miecz (nie wiedzieć jednak czemu - niebieski; a przecież z tego, co pamiętam, Kyle walczył początkowo mieczem o zielonym, a następnie o żółtym ostrzu...), okaże się, że to właśnie on jest głównym bohaterem gry. W przeciwieństwie bowiem do oryginalnego Jedi Knight, gdzie twórcy nie bardzo wiedzieli, jak rozwiązać kwestię tego niezbędnego przecież Jedi atrybutu, Ravenowi udało się odtworzyć całą finezję i widowiskowość filmowych walk! Dzięki temu Jedi Outcast nie stał się, jak Jedi Knight, zwyczajnym futurystycznym FPS-em, w którym walczy się praktycznie do końca standardową bronią, a rzeczywiście grą, dzięki której możesz wreszcie poczuć się prawdziwym Jedi. I co ważniejsze - w pełni odczuć potęgę starwarswowej Mocy! Tu bowiem, mniej więcej natychmiast od chwili ponownego zjednoczenia z Mocą, walczyłem właściwie wyłącznie mieczem, posiłkując się od czasu do czasu karabinem snajperskim bądź kuszą... Co zaś w tym wszystkim najważniejsze, autentycznie cieszyłem się każdą walką! I to, co ciekawe, wbrew moim osobistym preferencjom dotyczącym perspektywy - tu bowiem aktywacja miecza automatycznie zmienia układ kamery na taki, w którym widzimy naszego herosa zza jego pleców. (Możliwe jest, jeśli wola, pozostanie w FPP, jednak jest to zdecydowanie mniej wygodny - i widowiskowy! - sposób...)



Nieprzychylne spojrzenia świadczą, że panowie nie potrzebują czwartego do brydża.

Nie odszedł jednak na zasłużoną emeryturę i nie zajął się prowadzeniem farmy hydroponicznej na Tatooine. Przeciwnie - wyzbywszy się pokus Ciemnej Strony Mocy, powrócił do roli, jaką pełnił niegdyś - najemnika. Zajął się czynnie tropieniem oraz eliminowaniem kolejnych spisków wymierzonych w podstawy trwania i krystaliczny obraz Nowej Republiki. Akcja Jedi Outcast zawiązuje się w trakcie jednej z takich właśnie, pozornie nieznaczących w skali świata misji, gdy u boku niezawodnej Jan Ors kieruje się w stronę porzuconej placówki dawnego Imperium. Wtedy jednak przeszłość odezwie się echem: z ust Pozostałych Imperium (w org. 'remnants', czyli resztki, jednak z racji swej wieloletniej służby w Imperialnej Flocie nie godzi mi się tak nazywać, było, nie było, towarzyszy broni...) padnie nazwa Doliny Jedi - miejsca, którego Kyle i Jan są opiekunami i którego lokalizacja musi pozostać tajemnicą. Dolina ta bowiem stanowi punkt kumulacji Mocy wielu poległych w dawnej bitwie rycerzy, jej przejęcie zaś przez oddanych Ciemnej Stronie Mocy mogłoby ponownie doprowadzić galaktykę na skraj zagłady. Nie trzeba chyba dodawać, że zadaniem Kyle'a w Jedi Outcast będzie (m.in.) takiemu właśnie niebezpieczeństwu zapobiec...

Otacza nas, przenika i spaja galaktykę

Jak nietrudno się domyślić, fabuła, której zręby nakreślono powyżej, skonstruowana została tak, byśmy NIE mogli od początku dysponować Mocami Jedi. Kyle, który osiągnął stopień Mistrza Jedi i wszystkie związane z tym nadludzkie moce jeszcze w Jedi Knight, niewielki by przecież miał problem, aby zapobiec ryzyku, nim na dobrą sprawę miałoby okazję zaistnieć. Zaś dzięki temu prostemu wyrzeczeniu się Mocy nasz dawny superheros nagle przez pierwsze dwa duże poziomy musi radzić sobie w standardowy sposób i korzystać z broni bardziej typowej niż miecz świetlny. Dzięki temu też, gdy już po całej serii prób odzyska ten symbol zjednoczenia z Mocą, zmuszony będzie ponownie zgłębiać jej tajniki. (Tu każda z mocy ma trzy stopnie zaawansowania w posługiwaniu się nią - od najsłabszej po najmocniejszą - patrz ramka

Użyj Mocy!



Wachlarz mocy w Jedi Outcast to przedziwna, znacznie okrojona, lecz czarno-biała mieszanina zdolności znanych już z Jedi Knight. Te najmniej użyteczne, takie jak 'Farseeing', całkowicie opuściły naszego Jedi, inne zaś niekiedy bardzo poważnie zmieniły się. Porównanie każe przyznać, że rzeczywiście na lepsze.

I tak dwie najniezbędniejsze: Force jump (skok) i Force speed (przyspieszenie) stały się wreszcie tym, czym winny były być już wcześniej. Skok jest nie tylko wyższy, ale i naturalnie długo trwa (w Jedi Knight ośmiokrotnie wyższy skok trwał tyle samo co zwykły...). Wykorzystując zaś moc przyspieszenia sprawimy, że nie tyle przyspieszy nasz heros, co - uwaga - zwolni cały świat! Poprawione zostały także techniki Push (pchnij) i Pull (pociągnij) - ich "moc" waha się od przewrócenia przeciwnika, który jednak nie wypuści broni z rąk, po "pociągnięcie" lub "pchnięcie", którym jesteś w stanie zbić z nóg kilku przeciwników naraz. Charakter pozostałych mocy: Heal (uzdrowienia), Mind Tricks (sugestii), Grip (uchwytu) i Lightning (błyskawicy) nie uległ w gruncie rzeczy zmianie - różnice pomiędzy ich starymi a nowymi wersjami tkwią co najwyżej w szczegółach (np. zmniejszony zasięg błyskawic).

Use the Force, Luke!

Umiejętność walki mieczem rozbić można na trzy podgrupy. Pierwsza, ofensywna, to aktywowany jednym kliknięciem atak przeciwnika. Nie jest jednak tak jak w Jedi Knight, gdzie wszystkie te ataki były do siebie bliźniaczo podobne. Tu ostateczny wygląd i efekt wyprowadzanego ciosu zależą od tego, czy nasz bohater stoi, czy się porusza, a jeśli jest w ruchu - to po jakim torze i z jaką to robi prędkością. (Możliwe jest ponoć uzyskiwanie łączonych kombinacji nawet pięciu klawiszy!) Ważne jest też, czy przebywa na otwartej przestrzeni, czy np. w pobliżu ściany (po której można przebiec!). A wreszcie - jaką szkołę walki reprezentuje.



Te ostatnie stanowią kolejną nowość w grze. Kyle początkowo rozwija umiejętności w walce sposobem równoważącym szybkość wyprowadzania ciosów z ich siłą (styl niebieski), jednak ostatecznie ma możliwość przedkładania w trakcie walk szybkości nad siłę (styl żółty, postawa niska) bądź odwrotnie - zadawania ciosów bardzo mocnych, jednak wyprowadzanych bardzo powoli (styl czerwony, postawa wysoka). Dzięki temu wachlarz podstawowych uderzeń jest naprawdę imponujący! A przecież tak naprawdę ich opanowanie to tylko początek, gdyż w walce wykorzystać można także ruchy specjalne: akrobatyczne ataki w trakcie wykonywania salta ponad przeciwnikiem, cięcia podczas wielometrowych wyskoków (Force Jumps) i obicia od ścian...

Kim ona jest? Taka piękna...

Twórcy Jedi Outcast - Raven Software, od czasów Heretica udowadniają, że posługiwanie się silnikami graficznymi stworzonymi przez id Software wychodzi im niejednokrotnie lepiej, niż pierwotnie zamierzyli to sobie ich autorzy. W Jedi Outcast nie robią odstępstwa od tej chlubnej reguły: gra bazująca na Quake III Team Arena engine'ie nie tylko bije graficznie pierwowzór, ale i uzupełnia go o autorskie systemy, które - jak Ghoul2 - pozwalają "dzielić" modele postaci, a więc np. odciąć rękę lub ramię przeciwnika! I choć nie da się zarazem ukryć, że Jedi Outcast nie jest naturalnie w dziedzinie oprawy graficznej tak przełomowy jak pierwszy Jedi Knight (który był jedną z pierwszych w pełni akcelerowanych i dla wielu 'tą pierwszą bez pikseli'). Być może rzeczywiście aż nadto przypomina poprzedni projekt Ravena - Star Trek: Elite Force, jednak nie da się też zaprzeczyć, że wykorzystanie efektów znanych już jest tu doprowadzone niemal do perfekcji! Zwłaszcza ostatni świat z jego falującymi trawami i padającym deszczem (przy czym widoczne są nawet chmury pary z kropel deszczu, jakie miały nieszczęście spaść wprost na ostrze miecza!) stanowi prawdziwą wizytówkę gry.

Klimat plansz, choć łączy poprzednie części sagi, zdaje się zdecydowanie bliższy oryginalnym Dark Forces niż Jedi Knight (nieodmiennie jednak niezbędne jest kojarzenie faktów i wyszukiwanie przełączników otwierających drzwi po to, by wcisnąć kolejny przełącznik...). Co jednak ciekawe, Raven świadom starej prawdy, że nawet najwspanialej zrobiony n-ty poziom tej samej gry, jeśli nie wprowadza żadnych innowacji, musi się ostatecznie znudzić, wprowadził naprawdę imponującą liczbę odstępstw od reguły. I to nie tylko tworząc zróżnicowane 7 światów gry (w tym dawna baza Imperialna, mroczne i klaustrofobiczne kopalnie błyszczostymu, czyli w oryginale 'glitterstimu', narkotyku, który w świetle dziennym traci swe nadzwyczajne właściwości; czy ogromną, znaną już z wcześniejszych części Przystań Przemytników - Nar-Shadaa), ale i sposobów gry w ich ramach. I tak jeden z późniejszych plansz przypominać będzie poziom rozgrywający się pod wodą (takich jednak nie ma), a więc taki, w którym poruszanie się jest mocno podobne, a jednak zdecydowanie bardziej starwarsowe... Podobnie - nie zawsze np. będziesz zmuszony kierować Kylem i nie zawsze walczyć samotnie - znajdą się bowiem sprzymierzeńcy. Wreszcie - zdarzy się poziom, na którym walka nie będzie wskazana w ogóle...

Przeciwnicy

Aby za wiele nie zdradzać - tylko kilka zaledwie znanych już postaci. Zwróćcie jednak uwagę na szczegółowość modeli i pokrywających je tekstur, które - jak się zdaje - należą do najlepszych nie tylko w interaktywnych Star Wars (o to nietrudno), ale w grach w ogóle!

Szturmowiec niegdyś elita armii Imperium (wiem, trudno w to uwierzyć), obecnie podpora Remnants. Mimo że wciąż mocno niecelni (to cecha E-11), w grupie są naprawdę wymagającym przeciwnikiem...



Gran trójoki Gran ukochał sobie zapalniki termiczne. Na szczęście rzucają nimi jedynie w pierwszym ich trybie - z detonatorem czasowym, nie zaś - zbliżeniowym...



Rodianin zielonoskóry krewniak Greedo. W czasie, jaki upłynął od Jedi Knight i Mysteries of the Sith, nauczyli się wykorzystywać karabiny snajperskie, którymi posługują się z zatrważającą wprawą...



Weequay rasa nowa, a przynajmniej niespotykana dotąd w grach. Walczą laserowymi kuszami Wookiech, nie są jednak nadzwyczaj wymagającym przeciwnikiem.



Wreszcie, co jednak możliwe jest wyłącznie w sytuacji, gdy walczy dwóch równorzędnych, a więc uzbrojonych jednako w miecze świetlne przeciwników, może dojść do jednego z najbardziej filmowych efektów, jakie dotąd miałem okazję oglądać w grach - "zakleszczenia" ostrzy! Wtedy też, wśród sypiących się iskier i natężonego buczenia, zdecyduje siła walczących, kończąc ostatecznie zwarcie np. wytrąceniem przeciwnikowi broni bądź powaleniem go na ziemię...

Drugą podgrupą ofensywną jest, jak niegdyś w Mysteries of the Sith, rzut mieczem tak, by sięgnąć odległego przeciwnika. Początkowo, na pierwszym poziomie znajomości tej sztuki możliwe jest jedynie posłanie go w linii prostej i na bardzo ograniczoną odległość. Jednak ostatecznie niczym nadzwyczajnym będzie kontrolowanie toru jego lotu! Wykonując rzut, pamiętać jednak należy, że stajesz się wrażliwy na ataki przeciwników - odsłaniasz się na nie. W normalnej bowiem sytuacji, gdy Kyle trzyma miecz w ręku i nie próbuje atakować, służy on jako najlepsza tarcza obronna, tworząc automatycznie ruchomą zasłonę przed pociskami (trzecia podgrupa - defensywna)!

Również w tym przypadku ważne jest zdobycie wszystkich trzech stopni kontroli miecza. Początkowo będziesz w stanie jedynie "zbierać" strzały przed sobą (ale za to rzeczywiście wszystkie, nie zaś, jak w Jedi Knight - 2 z 3...). Osiągnięcie wyższych stopni kontroli miecza sprawi jednak, że coraz więcej pocisków odbijanych będzie nie przypadkowo, ale w konkretne cele, wreszcie - w stopniu mistrzowskim - możliwe także będzie odbijanie pocisków wystrzeliwanych w plecy! Umiejętność ta jest o tyle ważna, że pod koniec gry bardzo często wystarcza jedynie stanąć tak, by mieć wszystkich przeciwników przed sobą - oni sami zaś, oraz miecz, dokonają dzieła samozagłady...

Blaster bolt time...

czyli outcastowy bullet time.

Dwa spośród efektów zastosowanych przez Ravena w Jedi Outcast zasługują na szczególną uwagę (a więc i ramkę). To wręcz cudowny efekt maxpaynowego bullet time'u - gdy perspektywa zmienia się (efekt rybiego oka), a świat wokół - przeciwnicy, pociski, głosy - zwalniają nawet dwukrotnie! Drugim z



efektów jawnie inspirowanym Max Paynem jest "kamera śmierci", czyli ukazanie chwili naszego triumfu (bądź ostatecznej porażki) w zwolnieniu i nieco innemu, ukazującemu całą widowiskowość sceny ujęciu.

Moc jest w nim silna

Jedi Outcast jest też bezsprzecznie jednym z najbardziej filmowych FPS-ów, w jakie miałem okazję dotąd grać. Klimat w pierwszej mierze budowany jest nie tylko poprzez naturalne zastosowanie starwarsych rekwizytów i dźwięków (a propos: znakomia klasyczna muzyka Johna Williamsa, która inteligentnie przyspiesza i potężnieje w trakcie akcji, a uspokaja i wytłumia się, gdy po przeciwnikach pozostała tylko porzucona broń). Nastrój filmowej sagi potęgowany jest także zdarzeniami skryptowymi (jak rozmowy pomiędzy szturmowcami) czy wreszcie przez zachowanie się przeciwników. AI Jedi Outcast bowiem, nawet jeśli niefenomenalna, to z całą pewnością zauważalna. Szczególnie dobrze widoczna jest w sytuacjach, gdy nieopatrznie poślesz pocisk w grupę szturmowców. Dwóch z nich przyklęknie i odpowie ogniem z oddali, dwóch spróbuje zajść naszego bohatera z boku, ostatni zaś wybiegną

wprost na niego. W tej też chwili, jeśli za otwartymi (z tym charakterystycznym sykiem) drzwiami ujrzysz pusty pokój - możesz być pewien, że przeciwnicy czaić się będą przy ścianie...

Nie jest już tak, że najlepszą taktyką jest wbiegnięcie do pomieszczenia i zasypanie przeciwników pociskami, ale rzeczywiście lepiej się cofnąć, trafiać precyzyjnie z dala (dzięki podziałowi na strefy trafienie w głowę jest zwykle śmiertelne). Nareszcie zaczęły przydawać się również detonatory termiczne - przed wkroczeniem do co bardziej obleganych pomieszczeń wskazane jest bowiem zmiękczenie ich obrony. Słowem: nawet na średnim poziomie trudności zdarzać się będą walki nawet o pojedyncze pomieszczenia!

Ostatnim z elementów, jaki wpływa na bardzo pozytywne odczucia z gry, jest dbałość o detale: po przypadkowym zarysowaniu ostrzem plastalowej ściany pozostaje na niej rozżarzony ślad, zabity na schodach przeciwnik stoczy się z nich, a zepchnięty z krawędzi klifu będzie krzyczeć spadając.

Powrót Jedi

Bardzo silnym atutem Jedi Outcast jest wreszcie tryb multiplayer, który ma ogromne szanse nie tylko zastąpić ten z Jedi Knight, ale i poważnie zmniejszyć liczbę grających w inne FPS-y online. Jest tak, gdyż Ravenowi w idealny sposób udało się połączyć filmowy klimat bliski doskonałemu, bo łatwemu do opanowania w stopniu podstawowym, trudnemu zaś w mistrzowskim systemie walki mieczem i oprawieniu całości w bardzo dobry kod sieciowy. Dzięki temu wrażenia towarzyszące walkom kilku uzbrojonych w miecze świetlne graczy śmiało można porównać do tych towarzyszących oglądaniu zwiastunów walk w ramach Episode II! Bogactwo trybu wieloosobowego polega m.in. także na tym, że tu dopiero zaczyna naprawdę liczyć się umiejętność posługiwania się Mocą (tu kilka nowych typów: 'Drain', 'Mass Healing' itp.) i wprawa w akrobacjach typu bieganie po ścianach. (W Jedi Outcast bowiem, po raz pierwszy w grach tego typu, możesz powalić przeciwnika, po prostu wskakując nań!) Właśnie te czynniki sprawiły, że sieciowa społeczność grających w Jedi Knight II zawiązała się w przeciągu dosłownie kilkunastu godzinach po premierze!

Jedi Outcast w trybie multiplayer oferuje graczom aż 8 trybów gry - od najprostszego deathmatchu (którego warunki: dostępność broni innej niż miecz świetlny czy poziom mocy graczy - ustawiony jest przez gospodarza) poprzez Holocron, gdzie moce uzyskuje się zbierając Holocrony Jedi, niezwykle ciekawy Jedi Master, gdzie wszyscy gracze walczą o jedyny miecz świetlny, wreszcie specjalny tryb pojedynkowy, po Capture the Flag i jego starwarsową mutację - Capture the Ysalamiri (zwierzę negujące wpływy mocy). Walki te toczyć się mogą na 11 zawartych w grze mapach (z których jedna to - uwaga - sala tronowa Imperatora na Gwieździe Śmierci!). Nie są też one wcale swoistymi "Wojnami klonów" - znakiem rozpoznawczym Ravena stał się już przecież zwyczaj przenoszenia w tryb multiplayer wszystkich modeli i skórek postaci spotykanych w trakcie kampanii single player, dzięki czemu mogłem spełnić swoje odwieczne marzenie gry "prawdziwym" pilotem TIE z mieczem świetlnym! Wreszcie, co ważne zwłaszcza dla "uzbrojonych" jedynie w modem i łącza narodowego operatora: Raven zdecydował się zawrzeć w grze naprawdę niezłe, w pełni konfigurowalne boty! Słowem: śmiem twierdzić, że Jedi Outcast jest jak dotychczas najlepszym pod tym względem tytułem Ravena w ogóle!

Niech Moc będzie z tobą. Zawsze.

Wbrew jednak temu, co można by sądzić o Jedi Outcast na podstawie dotychczasowych słów, nie jest on tytułem idealnym. Przeciwnie - jest w nim kilka rzeczy, które chciałoby się widzieć innymi. Podstawowym zarzutem, jaki można wysunąć wobec niego, jest to, iż jest... zbyt krótki, na domiar zaś złego - wyraźnie pocięty. Ze sporym zdziwieniem przyjąłem np. pozaplanową pomoc Luke'a Skywalkera, który zwolnił nas z obowiązku rozwiązania kilku wątków opowieści, przez co umknął nam na pewno przynajmniej jeden duży poziom gry. Do końca nierozwiązana pozostaje też kwestia Tavion, pomocnicy głównego Złego. Być może jednak uczyniono to umyślnie tak, byśmy śladem Jedi Knight: Mysteries of the Sith mieli okazję poznać ciąg dalszy?

Zastrzeżenia mogą także budzić nieco zbyt mało precyzyjne cele misji, przez co, jeśli masz problemy z rozumieniem mówionego angielskiego, możesz mieć raz czy dwa kłopot ze zrozumieniem, czego się dokładnie od ciebie oczekuje. Ostatnim wreszcie mankamentem są kuriozalne niekiedy zachowania przeciwników. Na szczęście jednak nie stanowią one reguły i nie zdarzają się zbyt często.

Mimo tych mniej lub bardziej znaczących braków, całość - ta dziwnie skompresowana - a jednak rzeczywiście działająca na wyobraźnię fabuła i wszystkie te filmowe triki, w tym w tym zaś cudowny efekt "spowolnienia otoczenia", "kamera śmierci" czy "zwarcia" ostrzy mieczów, przede wszystkim zaś uczucie, jakie wypełnia, kiedy zdołasz samym mieczem i bez draśnięcia oczyścić całą salę - świadomość kontroli oraz siły Jedi - sprawiają, że można faktycznie poczuć się jak ktoś szczególny, ktoś wybrany. I daję słowo - gdyby nie to, że wyraźne luki w opowieści zdają się prosić o wyjaśnienia, rozważyłbym ocenę najwyższą! Jedi Outcast bowiem po wielu tytułach bardzo słabych przywraca Mocy równowagę.

Broń konwencjonalna

Broń konwencjonalna (jak na uniwersum Star Wars naturalnie) to w Jedi Outcast arsenał złożony z broni zarówno już znanej, jak i nowej. Wielki come back świętują więc wierne Bryar Pistol, E-11 Stormtrooper One, Wookie Bowcaster i Imperial Repeater. Z nabytków nowych warto wspomnieć pałkę elektryczną typu "Mały Imperator", która zastąpiła pięści, strzelbę energetyczną Jawów (taką samą jak ta, którą "wyłączyli" Artoo), wreszcie - znacznie odmienioną od czasów Mysteries of the Sith strzelbę snajperską - Disruptor.





Zapamiętać: zdenerwowane kobiety rzucają czym popadnie.



Fazer typu Mały Imperator.

INFO

9

Producent: LucasArts/Raven Soft. **Dystrybutor:** LEM **Internet:** www.lucasarts.com/products/outcast **Wymagania:** P350, 128 MB RAM **Akcelerator:** min. 16 MB



- klimat! ■ miecz świetlny! ■ moce! ■ chodzenie po ścianach i akrobacje! ■ znakomity multiplayer! ■ oprawa audio-wizualna!



- luki w fabule ■ drobne błędy w AI ■ słaby (nie-Mocny) początek

Hut Sędzimir

GATUNEK: ACTION-RPG

Ci z was, którzy widzieli film "Niezniszczalny" M. Night Shyamalana, pewnie wiedzą, że w Stanach Zjednoczonych komiksy to więcej niż banalne historyjki dla dzieci, proste opowiadania z morałem, zapisane zazwyczaj na 22 stronach dymki i ilustracje. W USA komiksy to kult oraz religia, mające wiernych wyznawców, zbierających każdy nowy numer przygód ulubionego bohatera (najlepiej w kilku egzemplarzach).



Tym bardziej dziwi mnie to, że gier o superbohaterach jest tak niewiele. Szczególnie słabo wypada pod tym względem PC. O ile bowiem na konsolach od czasu do czasu coś tam pojawia się, tak gry przygotowywane na blaszaki zazwyczaj kończą żywot jeszcze przed premierą. A jeśli nawet ukaże się tytuł z superbohaterem w roli głównej, jest to zazwyczaj gra nawiązująca do kinowej adaptacji danego komiksu, a nie jego samego. Pomyślcie zresztą sami - pamiętacie na PC grę o przygodach Supermana? Ja nie. Co prawda, w ciągu ostatnich dziesięciu lat zapowiadano kilka gier o superbohaterach (patrz ramka Superklapa), ale żadna z nich nie ujrzała światła dziennego. Freedom Force trafiła jednak ostatecznie na półki. Dlaczego? Bo to gra, której nie sposób nie lubić!


Przeciwnicy bywają naprawdę gigantyczni. Tak jak ten robot, którego spotkasz mniej więcej w połowie gry.

To, co rzuca się w oczy w chwilę po uruchomieniu Freedom Force, to osadzenie gry w pewnych specyficznych realiach, które od razu narzucają jej charakter. Realia te to tzw. komiksowy Silver Age - srebrny wiek amerykańskiej sztuki komiksowej, kiedy popularność zdobyły postacie, takie jak Superman, Silver Surfer, Spider-Man itd. Komiksy tworzone w tamtym okresie miały specyficzną kreskę i liternictwo, poza tym cechowała je wizja świata, w której podział na złych i dobrych był jasny oraz oczywisty. Superbohaterowie byli po prostu super - nie mieli ani nałogów, ani mrocznych tajemnic, ani

Pięć amerykańskich komiksów, które musisz przeczytać

Watchman
Opowieść, którą fani i krytycy zgodnie okrzyknęli najlepszą historią w dziejach komiksu. Wszystko to zasługa scenarzysty Alana Moore'a, który m.in. napisał też scenariusz do filmu "From Hell", który gościł niedawno na naszych ekranach. Rysunki Davida Gibbonsa świetnie ilustrują to wyjątkowe dzieło.

Batman: Dark Knight Returns
Psychologiczna opowieść o Mrocznym Rycerzu - Batmanie. Jeden z najlepszych komiksów w historii tej sztuki, między innymi dzięki wysmakowanym, nawiązującym do filmu noir rysunkom Franka Millera, oraz wymyślonej przez niego historii upadku superbohatera.

Spiderman: Torment
Jedna z niewielu historii o przygodach Spider-Mana, w których Człowiek Pająk zaplątany jest w intrygę emocjonalnie i psychologicznie. Dodatkowym atutem komiksu są rysunki Todda McFarlane'a, który objawił tutaj w pełni wielki talent.

Superman: Death & Life Of Superman
Album zbierający kilka odcinków komiksów z Supermanem. Wyjątkowy przede wszystkim ze względów fabularnych - na stronach tego komiksu Superman... ginie. Co prawda, jakiś czas później wraca do świata żywych, ale jak się okaże - jego uniwersum już nigdy nie będzie takie jak wcześniej.

Daredevil: Born Again
Znów scenariusz Franka Millera zachwyca i urzeka przepiękną historią bohatera, który na nowo odkrywa siebie i swoje zdolności. Rysunki Davida Mazzucchelli'ego nie są może wyjątkowe, ale komiks jako całość jest od lat najlepszą opowieścią o przygodach niewidomego herosa.

damskiej bielizny schowanej pod łóżkiem (no, może za wyjątkiem Wonder Woman). Freedom Force nawiązuje do tego okresu, czerpiąc z niego pełnymi garściami, wykorzystuje też motywy graficzne czy pomysły na fabułę, jakby żywcem przeniesione z lat 50. Popatrzcie zresztą na screeny. Co ważne, autorzy traktują to uniwersum jak najbardziej poważnie - nie ironizują, nie podśmiewają się porozumiewawczo. To nieskażona postmodernizmem konwencja. I chwała im za to.

Czarno-biała fabuła

Historia przedstawiona w Freedom Force rozpoczyna się w momencie, w którym pewien amerykański naukowiec, niesłusznie zwolniony z pracy w wyniku knowań swojego kolegi z laboratorium, zrozpaczony i zrezygnowany chodzi bez celu po parku Liberty City. Tam przez przypadek trafia na miejsce bardzo dziwnego spotkania, w trakcie którego okazuje się, że jego podstępny kolega (ten z pracy) pracuje dla radzieckiego wywiadu, sprzedając tajne informacje "czerwonym". Niestety nasz bohater zostaje zauważony i śmiertelnie postrzelony. Resztką sił dociera do stojącego w parku posągu przedstawiającego bohatera narodowego. Bliski śmierci opiera się o statuę, chcąc umrzeć w cieniu rzucanym przez symbol amerykańskiej chwały. Wtedy jednak przez jego ciało przechodzi uwięziona w pomniku Energia X - tajemna, pochodząca z kosmosu moc, jaka daje śmiertelnikom supermoce. W ten sposób zwykły bohater staje się superbohaterem, noszącym imię Minute-Man i gustowne, nawiązujące do czasów wojny secesyjnej trykoty.


Sami przyznacie, że grafika robi wrażenie...

Jak nietrudno się domyślić, Minute-Man postanawia odnaleźć sprawcę swoich nieszczęść. Wyrusza więc za nim w pościg. Od tego momentu fabuła Freedom Force rozwija się bardzo szybko, do akcji wkraczają zarówno nowi superbohaterowie, jak i superłotrzy, a konspiracja, w jaką wplątany jest przeciwnik Minute-Mana, może doprowadzić do końca świata w takiej postaci, w jakiej go znamy. Czyli - kolejny, zwykły dzień w życiu superbohatera.


Przyjdzie ci również walczyć z dinozaurami - a nawet z ich królem, T-Rexem.

Kolorowa akcja

Sama rozgrywka zrealizowana jest w pełnym trójwymiarze, w rzucie izometrycznym. Bohatera oglądać możemy w jednym z dwóch poziomów zbliżenia. Kiedy kamera jest oddalona, łatwiej planować kolejne posunięcia; gdy jest przybliżona, walka z przeciwnikami wygląda bardziej efektownie. Bohaterem i pojawiającymi się później członkami jego drużyny kierujemy za pomocą myszki. Lewy jej przycisk odpowiada za domyślne akcje - kiedy klikamy wolną przestrzeń, bohater idzie w to miejsce, kiedy przeciwnika, atakuje go wybraną bronią lub supermocą. Prawy przycisk myszy otwiera kontekstowe menu, które daje dużo większą władzę nad postaciami oraz dostęp do bardziej złożonych komend. System ten jest intuicyjny i sprawdza się bardzo dobrze - nawet podczas największej zadymy.

Kończąc poprzedni akapit nie przez przypadek użyłem słowa zadyma: Freedom Force jest bowiem w swojej istocie raczej taktyczną grą walki niż RPG-iem, jak reklamują ją twórcy. Tak naprawdę każda z 24 ułożonych liniowo misji to rozgrywana na określonej mapie potyczka między dwoma oddziałami - superbohaterów i łotrów. Gier tego typu było już sporo; Freedom Force odświeża jednak tę formułę kilkoma ciekawymi pomysłami. Przede wszystkim większość obiektów znajdujących się na mapie jest interaktywna. Oznacza to, że lampami ulicznymi można wymachiwać przed nosem przeciwników, a samochody świetnie nadają się do rzucenia w szczególnie twardego opryszka. Ciekawie rozwiązano także pauzę, w trakcie której wydajemy rozkazy podopiecznym - w zależności od ustawień może to być albo całkowite zatrzymanie gry, albo jej zwolnienie. Walkę wzbogaca także warstwa fabularna, animowane scenki, przerywające od czasu do czasu bijatykę, dają chwilę na zebranie sił i złapanie oddechu przed dalsza walką. Tym jednak, co najbardziej wyróżnia Freedom Force od innych taktycznych gier bitewnych, są...



Superklapa

W dotychczasowej historii gier komputerowych powstawało już kilka projektów, które - tak jak Freedom Force - miały przenieść nas w realia komiksowego uniwersum. Niestety najciekawsze z nich nie doczekały się finalizacji.

Superhero
Team 17 (1993)

Ambitny pomysł studia Team 17 (m.in. Alien Breed i Worms) połączenia platformówki i bijatyki, w której gracz miał samodzielnie tworzyć superbohatera. Gra doczekała się zapowiedzi w kilku pismach poświęconych grom na Amigę (pierwsze jej wersja miała powstać właśnie na ten komputer), potem zaś słuch o niej zaginął.

MIST
Bullfrog (1995)

Kiedy Peter Molyneux pracował jeszcze w Bullfrogu, studio to pracowało nad trójwymiarową, przygodową grą akcji, osadzoną w komiksowym świecie superbohaterów i superłotrów. W jednym z numerów kultowego magazynu "Edge" mogliśmy podziwiać kilka screenów z tej gry, potem tytuł zamienił się na Indestructibles. Niestety po kilku miesiącach gra zniknęła z zapowiedzi Bullfroga. Część pomysłów z tamtej pozycji Peter planuje wykorzystać w przygotowywanej właśnie na XBox grze Project Ego.



Agent Of Justice
Microprose (1998)

Ta gra była już prawie ukończona, a jej betę prezentowano na targach E3 w Los Angeles. Microprose zapowiadało turową grę strategiczną, w której dowodzić mieliśmy oddziałem stworzonych własnoręcznie superbohaterów. Zamknięcie projektu tuż przed jego finalizacją było dla fanów komiksu i gier prawdziwym ciosem.



Pięć gier o bohaterach komiksów, które CHCIELIBYŚMY zobaczyć

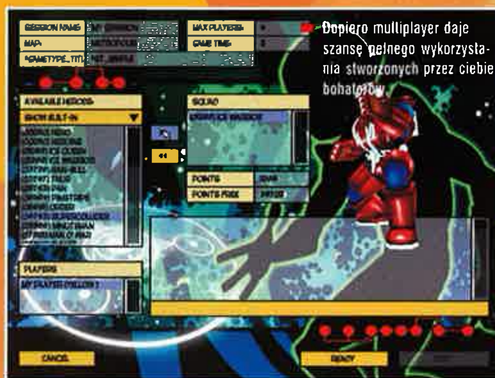
Daredevil: Eyes Of The Superhero
Trójwymiarowa gra akcji z nowoczesnym enine'em3D (wymagany co najmniej akcelerator z 64 MB pamięci), z akcją przedstawioną w perspektywie pierwszej osoby - a więc z oczu bohatera. Pikanterii dodawałby grze fakt, że Daredevil jest niewidomy.

Silver Surfer: Surf For Gold
Gra w stylu Tony Hawk 3, w której Silver Surfer i inni superbohaterowie kręciliby triki na desce, szusując w przestrzeni kosmicznej po falach Energii X, przy okazji strzelając do łotrów. Grafika - oczywiście pełne 3D.

Kingdom Come: Armageddon
Kingdom Come to komiksowa seria, w której spotykają się wszyscy najwięksi bohaterowie komiksów - a więc doskonały pomysł na RTS. Armie tworzyłoby się z klonowanych - oczywiście za pomocą Energii X - herosów. Wyobraźcie sobie - 50 Batmanów przeciwko 50 Supermanom.

Shi: Deadly Geisha
Shi to przeurocza, pochodząca z Japonii bohaterka. Jest ładniejsza od Lary Croft, ma jeszcze większe walory, a do tego orientalną urodę. Z przyjemnością zobaczylibyśmy grę typu TPP - w stylu Tomb Raidera - z Shi w roli głównej.

Transformers: Mecha Battle
Nie może też zabraknąć kultowych Transformers - komiksu wręcz stworzonego na kanwę dobrego symulatora mechów. Pomyślcie tylko o tym - atakujecie przeciwnika, a on nagle zamienia się w Garbusa. Uderzyłbyś Garbusa?



Dopiero multiplayer daje szansę pełnego wykorzystania stworzonych przez ciebie bohaterów.

...supermoce bohaterów

Zarówno Minute-Man, jak i dołączający do niego później herosi dysponują niezwykle bogatym arsenałem mocy i nadludzkich sił. Takie zjawiska jak teleportacja czy elektryczne pioruny to codzienność; latanie i psioniczne moce są rzadsze, ale nadal spotykane, zaś niektórzy bohaterowie potrafią zwalniać upływ czasu i paraliżować przeciwnika. W grze jest ponad 100 specjalnych mocy oraz zdolności - wszystkie bardzo ładnie animowane i wzbogacone odpowiednim dymkiem. Przypominam - to gra komiksowa - niech was więc nie dziwi, że nad walczącymi pojawiają się dymki z hasłami, takimi jak Thump, Blaow, Boom, Zzzzzt, Whooops czy Swooosh. Praktycznie tylko użycie tych mocy umożliwia ukończenie zarówno każdego z etapów, jak i misji dodatkowych, które pojawiają się na poszczególnych planszach.



Uważaj - to amerykańskie samoloty. Nie chcesz chyba stracić prestiżu?



Srebrny wiek





Fantastic Four i Captain America - bohaterowie Silver Age

Tzw. Silver Age to w amerykańskim komiksie czas po zakończeniu drugiej wojny światowej aż do zabójstwo prezydenta Kennedy'ego i wojny w Wietnamie. Wtedy to Stany Zjednoczone były niepokonanym krajem szczęśliwych ludzi - wyszły triumfująco z koszmaru wojny, gospodarka amerykańska rozwijała się w dużym tempie, każdy był patriotą i miał co najmniej dwa samochody. Życie było proste, prawa przestrzegano, a wszystkich opryszków doprowadzali do więzień superbohaterowie, tacy jak Superman, Batman, Spider-Man, Fantastic Four i Captain America.

Komiksowi bohaterowie

Ukończenie misji i zadań dodatkowych daje naszym bohaterom prestiż, wyrażony w punktach. Jednocześnie niszczenie budynków czy atakowanie bezbronnych, niewinnych Amerykanów powoduje, że bohaterowie tracą go. Prestiż w Freedom Force to coś w rodzaju punktów doświadczenia - możemy je wydać na rozwijanie umiejętności superbohaterów, którzy znajdują się już w naszej drużynie oraz dołączanie do niej innych, nowych herosów. Każdy bohater ma pewną wartość, również wyrażoną w punktach prestiżu, a zależną od posiadanych przez niego umiejętności. By przyłączyć do drużyny danego herosa, musimy wydać odpowiednią liczbę punktów prestiżu.

W grze pojawiają się też elementy gry RPG. Otóż z poziomu głównego menu mamy dostęp do opcji tworzenia superbohaterów. Na początku określamy jego imię i wygląd. W grze mamy co prawda do wyboru tylko (aż?) kilkadziesiąt modeli postaci, ale dzięki oficjalnemu edytorowi, który można znaleźć w Sieci, liczba modeli oraz tekstu jest ograniczona wyłącznie wyobraźnią fanów gry. Kiedy wiemy już, jak nasz heros będzie wyglądał, ustalamy jego parametry i supermoce, przy czym obydwa te elementy charakterystyki bohatera są w pełni konfigurowalne. W praktyce oznacza to, że możesz stworzyć taką postać, o jakiej zawsze marzyłeś czytając komiksy Stana Lee czy Franka Millera. Stworzonych własnoręcznie bohaterów możesz wprowadzić do gry, werbując ich do drużyny Minute-Mana - pamiętaj jednak, że liczba punktów prestiżu jest ograniczona i jeśli stworzysz naprawdę potężną postać, najprawdopodobniej nie będziesz mógł za nią zapłacić.

Możliwość tworzenia superbohaterów jest wprost stworzona dla opcji mutliplayer. Szkoda, że w związku z tym nie poświęcono nieco więcej czasu na dopracowanie tego aspektu gry. Freedom Force oferuje właściwie tylko najprostszy deathmatch, a wystarczyło odrobinę pogłówkować, by zamienić tryb gry dla wielu graczy w zupełnie nowe doświadczenie. Cała nadzieja w community, które wykorzysta otwartą strukturę gry do stworzenia modów i dodatków zwiększających żywotność Freedom Force.



Walki wyglądają dokładnie tak jak w najlepszych amerykańskich komiksach.

Zaskakujący finał

Owa otwarta struktura, o której wspomniałem w poprzednim akapicie, to cel od razu założony przez twórców, firmę Irrational Games (ludzie ci mają na koncie m.in. System Shock 2). Udało się go osiągnąć - już teraz powstało kilka ciekawych modów, a lista modeli bohaterów, których można ściągnąć z Sieci, przekroczyła kilkaset - zastanawiam się jednak, czy nie przesłonił on twórcom potencjału tkwiącego w grze. Tak bardzo starali się dać graczom swobodę, że w ostateczności ograniczyli ją sobie - nie rozwinęli kilku wątków (m.in. mutliplayer, system walki), bo obawiali się, że narzucą własną wolę. W efekcie Freedom Force to dobra gra, która jednak w pełni nie wykorzystuje własnego potencjału. Jak już pisałem we wstępie, nie sposób jej nie lubić, daje bowiem niesamowity komiksowy klimat, w którym źli są źli, a ci dobrzy są superdobrzy. To pozwala odpuścić pewne niedociągnięcia w grze i skupić się na jej grywalności, która jest naprawdę duża.







06/2002

7+

INFO

Producent: Irrational Games ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.myfreedomforce.com ■ **Wymagania:** Pentium II 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ **Akcelerator:** 16 MB

■ klimat ■ ogromne możliwości tworzenia własnych herosów ■ grafika stylizowana na komiksy z lat 50 i 60 ■ rozbudowany tryb online ■ otwarta struktura gry

■ marginalny udział stworzonych bohaterów w fabule gry ■ za mało rozbudowany tryb multiplayer ■ z engine'u i pomysłu można było wycisnąć dużo więcej



To ostatni boss i sprawca całego zamieszania. Nie pozwól mu bawić się czasem.

Najkrwawszy konflikt w historii Federacji dobiegł końca. Wojna, której głównym agresorem był Dominion, zakończyła się strasznymi stratami dla Klingonów, Romulan, jak i dla UFP. W ostatnim wielkim podrywie nawet wojska Kardasian odwróciły się od niedawnych sprzymierzeńców i uderzyły na flotę Jem'Hadar i Breenów w ostatnim geście rozpaczy. Zjednoczony kwadrant Alfa, zarzucając dzielące go animozje, zwyciężył i w końcu zapanował upragniony pokój.

Mycroft



STAR TREK® BRIDGE COMMANDER™

GATUNEK: SIM

Ten temat eksploatowany przez najmroczniejszą część sagi, czyli DS9, został niejako przedłużony przez całkiem ciekawe oraz doskonale wyglądające od strony graficznej Dominion Wars. Ale gracze poczuli wyraźny niedosyt, gdyż spodziewali się czegoś na miarę Klingon Academy - a spotkała ich raczej niemiła niespodzianka, bo zamiast symulatora (o ile można stworzyć symulator czegoś, co chyba jednak nie istnieje) dostaliśmy doskonałe połączenie zręcznościówki i prostej gry symulacyjnej. Gracze powiedzieli, że niekoniecznie tędy droga... I okazało się, że w planach jest Bridge Commander. Wiele dni spędziliśmy na przeglądaniu najświeższych screenshotów z gry, domyślaliśmy się, jaki będzie jej interfejs i warstwa fabularna. No i chyba się doczekaliśmy.



Samo piękno. Trekkerzy przy tym płaczą.

KRAJOBRAZ PO BITWIE

Konflikt, o którym mowa powyżej, należy już do przeszłości. Wielkie siły kwadrantu liżą rany - nadwątlony przez Zmiennokształtnych sojusz między Federacją a Klingonami został scementowany i umocniony na następne lata. Romulanie tak otwarci w trakcie konfliktu, nie są już tak agresywni jak dawniej, ale między wojną klingońsko-romulańską stoi tylko Federacja. Kardasianie po klęsce starają się odbudować swoją gospodarkę i odzyskać dawną świetność - mówi się że wkrótce Kardasia przystąpi do Federacji lub zawrze tak i sam pakt, jak to miało miejsce w przypadku Klingonów. Nowy Nagus Ferengi - Rom, brat Quarka z DS9 wprowadza zupełnie nowe porządki, sprowadzając swoich pobratymców z drogi chciwości i żądzy pieniądza, pozwalając nawet, by kobiety z Ferengi'Nar nosiły ubrania i pracowały. Życie wraca do normy. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie...

DZIEJĄ SIĘ DZIWNE RZECZY

Wybuch słońca. USS Dauntless, statek klasy Galaxy, zostaje wezwany do zbadania dziwnych aktywności słonecznych w jednym z systemów wypełnionych federacyjnymi koloniami. Gdy kapitan udaje się promem na powierzchnię planety, by porozmawiać z władzami - słońce wybucha... Podsmażony w erupcji słonecznej kapitan krzyczy tylko, by ratować statek... W ten sposób z pierwszego oficera przeistaczamy się w kapitana USS Dauntless... Głęboka woda, na jaką zostaliśmy rzuceni, jest tym, co czeka chyba każdego początkującego kapitana. Pierwszy oficer, który został dowódcą, to chyba to, czego oczekuje załoga - dostajemy za to naszego pierwszego przydzielonego przez flotę... służbowo nienaganna, czepliwa, podążająca za przepisami i wysoce denerwująca - panna Larsen (jak się o niej wyrażają gracze na wszelkiego rodzaju listach dyskusyjnych, nie wspomnę, bo nie wolno mi pisać takich wyrazów w tekście) będzie uprzykrzać całą grę aż do jej szczęśliwego zakończenia. Ale mówi się trudno... Nasza załoga to w większości ludzie, poza bajorańskim sternikiem i głównym inżynierem - niebieski jest odrobinę, ale nie jest smerfem, a bolianinem. Z takim oto bagażem trafiamy w największy od czasów wojny konflikt, choć jeszcze tego nie wiemy...

W pewnym sensie profanacja, a dalej już objawienie...

KTO, CZYM, GDZIE, JAK?

Rozgrywka polega na kierowaniu okrętem, wydawaniu poleceń i siedzeniu w fotelu kapitańskim. Całość widzimy z pierwszej perspektywy, co potęguje wrażenie przebywania na pokładzie. Nasza gra to prawie wyłącznie walka - widać, autorzy zbyt dosłownie potraktowali słowa, że życie nie jest bajką, a bitwą, bo zapowiadane wątki odkrywcze i naukowe można podczepić pod wielokrotne naciskanie przycisku Scan Area na konsoli naukowej. Ale tak poza tym - już dalej mamy niezłą jatkę i niektórym na widok gry zacznie się szeroko otwierać buzia.

Tryb mostkowy, w którym widzimy wszystkich członków załogi, zamieniany jest w czasie walki na obraz - poniekąd - zewnętrzny. Przypomina to nieco Dominion Wars, gdy nasz statek widzieliśmy od tyłu. Interfejs też nie uniknie porównania, bo przypomina nieco Klingon Academy - jak widać, autorzy czerpali ze sprawdzonych pomysłów. Natomiast nie doświadczymy już dość przykrego uczenia się na pamięć ciągów liczbowych, będących w KA komendami sterującymi statkiem. Tutaj wszystko odbywa się albo poprzez proste skróty klawiszowe lub też klawisze F1-F10, odpowiadające za poszczególne stacje na mostku.

Wyjątkowo dynamiczna akcja, poparta znakomitymi ujęciami kamer, nawet największego sceptyka, jeśli chodzi o Star Trek, przyprawi o ból głowy. Bo naprawdę jest na co patrzeć! Autorzy gry przygotowali dla nas kilkanaście wspaniale wyglądających jednostek (chociaż i te są już poprawiane bo nie są aż TAK wspaniałe i bliskie swoim odpowiednikom), w tym także bazy gwiezdne czy prozaiczne frachtowce.

Nasze miejsce pracy i kopalnia przygód.



Nawet w Star Treku biorą tę niebieską tabletkę na... no wiecie...



Gra jest świetna! Nie tylko fanatycy Star Treka, ale i zwykli miłośnicy gier znajdą tu godziny wspaniałej rozrywki i tygodnie grania w trybie multiplayer.

PORADNIK KOLEKCJONERA STATKÓW

Pokuszę się o wymienienie tego, co najważniejsze w grze - klas statków, które zobaczymy i którymi - co najważniejsze - dane nam będzie zagrać, jeśli nie w trybie kampanii, to przynajmniej w multi czy tzw. szybkiej bitwie. Federacja jest reprezentowana przez klasę Galaxy - czyli stary dobry Enterprise D, klasę Ambassador, znaną też jako Enterprise C, oraz prototypowe dwa modele klasy Sovereign - czyli USS Enterprise NCC-1701E i USS Sovereign, którego stery przyjdzie nam finalnie w kampanii dla pojedynczego gracza przejąć. Uzupełnieniem federacyjnej floty będzie Nebula - nieco mniejsza i bardziej kompaktowa wersja Galaxy oraz Akiry - czysto bojowa konstrukcja znana już z ostatnich sezonów DS9 i ostatnich filmów kinowych.

Na naszej flance zobaczymy klingoński produkt sztandarowy, czyli Bird of Prey - mały, szybki i zabójczo dokładny, oraz Vor'cha - duży, flagowy krążownik klingoński z olbrzymią siłą ognia. Niecne poniekąd działania Romulan będą oczywiście kierowane z pokładu jedynej tego typu jednostki - Warbirda. Pojawi się ich w grze sporo, a każde spotkanie to prawdziwe wyzwanie dla wytrawnego miłośnika pojedynków Enterprise kontra dwa Warbirdy. Do całej plejady takich znakomitości dołączą kardasiańskie klasy Galor i Keldon oraz Hybryda - która jest w zasadzie niespodzianką w wątku fabularnym gry. Będziemy mogli usiąść za sterami Marudera Ferengii i dwóch zupełnie nowych konstrukcji dotąd nieprezentowanych w Star Treku - rasy Kessok. Powiem tylko, że ciężki krążownik Kessok to nie lada wyzwanie nawet dla klasy Sovereign!

Poza tym w grze pojawią się standardowe frachtowce, promy i transportowce, a z dużych instalacji na własne oczy możemy obejrzeć kardasiańską stację Nor - czyli serialowe Deep Space Nine, stację typu Regula i ogromną bazę gwiezdną typu Spacedock (to ta w kształcie grzybka - 700 pokładów, doki na kilkadziesiąt statków i prawie 4 kilometry średnicy głównej sekcji talerza). I to tyle w sprawie sprzętu latającego.

Ale nasuwa mi się pytanie, gdzie podziały się tak znane i doskonale pasujące do tej gry konstrukcje? Brakuje klasy Steamrunner, dobrego i lubianego Interpida (serialowy USS Voyager) czy najbardziej "wymiatającej" konstrukcji ostatnich lat - USS Defiant, którego cztery przednie fazery pulsowe i cztery szybkostrzelne wyrzutnie torped kwantowych potrafią działać cuda... Zabrakło także flagowego okrętu klingońskiego Neg'Var - znanego m.in. z DS9, no i oczywiście "wymiatacza" numero uno w tej części galaktyki - Sześcianu Borga. Chociaż, jak przyznali twórcy gry, w fazie testów był takowy! Teraz obiecują udostępnić odpowiedni kod źródłowy i będzie to ostatnia godzina szybkich łączy w Internecie. Nie wiem jak czytelnicy, ale ja ciekaw jestem rozgrywki - gdy jeden gracz przejmuje kontrolę nad Sześcianem, a - powiedzmy - dwudziestu innych w różnych konstrukcjach latających próbuje zrobić mu krzywdę. Myślę, że to będzie ciekawe...

SZYKUJ TORPEDY!

Skoro jestem już przy uzbrojeniu i wyposażeniu, nie mogę oprzeć się wrażeniu, że autorzy gry poszli na łatwiznę. Poszczególne statki miały być budowane zgodnie z kanonami obowiązującymi w startrekowym świecie, a gorzka prawda okazała się nieco inna. Przykładem może być klasa Galaxy, w której mamy do dyspozycji tylko i wyłącznie osiem przednich banków fazerów - autorzy usunęli z konstrukcji fazer dolny, boczne pod gondolami warp i zestaw sześciu tylnich banków. W ten oto sposób trzeba się naprawdę natrudzić, gdy nam ktoś siedzi na ogonie. Myślę, że odbieganie w ten sposób od kanonów, uznawanych przez miliony fanów, jest nietaktem. To samo dotyczy torped. Każde dziecko wie, że klasa Sovereign ma dwie wyrzutnie torped fotonowych z przodu oraz jedną z tyłu, a na dokładkę przednią szybkostrzelną (4 torpedy na

A mama mówiła, żeby włączać zawsze osłony...





Star (Trek) Wars :)

sekundę) wieżyczkę torped kwantowych. W grze natomiast z przodu widnieją cztery pojedyncze wyrzutnie, a Enterprise potrafi zabrać tylko 60 torped kwantowych. W specyfikacji napisane jest, że zabiera nieco ponad 500... Takich "kwiatków" jest w grze nieco więcej, ale myślę, że przy grze tej jakości bełkot wymagającego, trekkera powinien ustąpić pola rzeczowej opinii wymagającego gracza. Mimo takich formalnych uchybień gra się świetnie, chociaż nowoczesny Sovereign ma siłę kadłuba mniejszą niż starusieńki Ambasador...

O WALCE I ZAŁODZE

Jak już zaznaczyłem: w grze chodzi głównie o walkę. Dlatego opanowanie wszystkich manewrów taktycznych jest podstawą naszego zwycięstwa. W tym przypadku wydatną pomocą będzie nasza kochana załoga, choć w bardzo skomplikowanych sytuacjach musimy samodzielnie zdecydować, co zrobić, i w końcu dojdziemy do wniosku, że najkorzystniejszym rozwiązaniem jest ręczne sterowanie manewrami statku oraz ogniem z naszych wyrzutni torped oraz banków fazerów. Chociaż "ręczne" sterowanie w tym wypadku to w pierwszej kolejności możliwość wyboru czym strzelamy, a komputer sam celuje za nas i wystarczy tylko naciskać przycisk strzału, żeby bitwa toczyła się po naszej myśli.

Drugą możliwością jest w pełni ręczne sterowanie ogniem - wtedy, oprócz sterowania, za pomocą myszki musimy naprowadzać samodzielnie torpedy i fazery - a to wymaga naprawdę małpiej zręczności. Trzecią opcją jest wydanie polecenia specowi od zadań taktycznych, by - powiedzmy - zniszczył statek. W tym momencie wystarczy wygodnie usiąść w fotelu i oglądać przebieg bitwy, chociaż od pewnego momentu taktyczne umiejętności Feliksa wcale nie są już takie oczywiste - i czarną robotę musimy wykonać w pojedynkę. Na szczęście nawigator jest o wiele bardziej sprawna i nie musimy tykać niczego poza wyznaczeniem jej odpowiedniego miejsca docelowego - resztę zrobi sama. Zresztą nawigacja odbywa się tylko wtedy, gdy w odpowiednim menu pokaże się akurat dostępny punkt docelowy - nie widzimy wszystkich dostępnych w grze, tylko te, które potrzebne są do wykonywania misji. Może i dobrze, że nie zawraca nam głowy współrzędnymi?



Kolejne ważne na mostku stanowisko zajmuje oficer naukowy - dzięki jego skanom możemy dowiedzieć się, co dzieje się wokół nas. Poza tym ma niezdrowy zwyczaj dyskutowania ze wszystkimi na mostku - widać 'small talk' uchodzi nawet w dwudziestym czwartym wieku... No i nasz ukochany główny inżynier B'rex, który reguluje dopływ energii do systemów statku oraz zapewnia naprawy uszkodzonych podzespołów w trakcie bitwy. Mimo że czasami ma niezwykle "ciekawe" komentarze, jest niezwykle użyteczny.

Pozostała nam jeszcze panna Larsen - nasz pierwszy oficer, ale o niej mogę powiedzieć tylko tyle, że każdy przyzwoity kapitan wpakowałby ją do obudowy po torpedzie i wystrzelił jak najdalej od granic Federacji. Może jako desant na tyły wroga? Wyjątkowo niemiła i denerwująca osoba...

NA WOJNIE - JAK NA WOJNIE

Bitwa jest determinowana przede wszystkim przez wytrzymałość systemów statku, których mamy kilkanaście. Główna wytrzymałość kadłuba, generator osłon, rdzeń warp, dwa silniki warp, silniki impulsowe, tuzin banków fazerów, wyrzutnie torped, mostek, maszynownia, przednie i tylne promienie holujące... aż nie sposób wszystkiego wymienić. Większość z tych systemów - gdy zostaną zniszczone lub poważnie uszkodzone - nie ma większego wpływu na integralność naszej jednostki - jednak gdy zostanie zniszczony mostek, rdzeń warp albo ostatecznie kadłub - wtedy nie ma przebacz! Statek rozrzucany jest tysiącami wybuchów na wieczną wędrówkę po kosmosie. Czasami sytuacja zmusza nas, byśmy nie niszczyli danej jednostki, a tylko ją unieruchomili - celna salwa w silniki warp albo impulsowe zapewni nam sukces tylko wtedy, gdy zmienimy siłę fazerów z pełnej na minimalną - bo i taką możliwość w grze mamy. Kilka razy w grze ważne będą też promienie holujące - raz, by zebrać kapsuły ratunkowe, innym razem, by powstrzymać niesfornego sojusznika od zrobienia głupoty.

Technicznie rzecz biorąc, bitwy i potyczki są bardzo złożone i nieraz jedna torpeda wystrzelona w odpowiednie miejsce potrafi przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę. Cała rozgrywka jest zrobiona z niezwykle epickim rozmachem, a częste niespodzianki w postaci wrogich posiłków są na porządku, jeśli nie dziennym - to galaktycznym. Niekiedy miałem wrażenie, że hordy wrogich statków produkowane są na bieżąco, a ja z drżącym sercem patrzyłem na kurczący się zapas torped. W jednej z ostatnich misji, gdy do systemu wchodzi 5 krążowników klasy Keldon, usłyszałem wyjątkowo zabawną konwersację na mostku. "Czy to same

Wewnątrzmordzie, czyli po ichniemu "interfejs"



W pewnym sensie profanacja, a dalej już objawienie...

Keldony?". - "Tak, same klasy Keldon". - "Ani jednego klasy Galor?". - "Nie, ani jednego". - "Widać, wszystkie już zniszczyliśmy...". Obrazuje to doskonale, przez co przyjdzie nam przebijać się w trakcie gry. Oprócz tych znanych już kanonów latającej wrogości pojawią się też statki nieznanej rasy Kessok. Ciężkie i mało zwrotne mają zabójczą siłę ognia - i torpedy, które wyjątkową powolność rekompensują potworną siłą destrukcji. Z połączenia Keldona i ciężkiego krążownika Kessok powstała Hybryda - jedna z najniebezpieczniejszych jednostek w grze. Na szczęście tak jak większość kardasiańskich konstrukcji, ma słabe tylne osłony... to taka porada dla młodych kapitanów. W tym względzie gra oferuje niesamowite emocje i dużą porcję zabawy.

SOLÓWKA - CZY MULTI?

Gra dla pojedynczego gracza to standardowa rozgrywka z głównym wątkiem fabularnym, gdzie będziemy mogli wybrać jeden z trzech stopni trudności gry. Najciekawiej jednak zapowiada się tryb gry wieloosobowej. Poza standardowymi już trybami deathmatch, gdzie każdy przeciw każdemu pojawią się tryby flota przeciw flocie, Federacja kontra reszta galaktyki i obrona bazy gwiezdnej. Z tych trybów najciekawszy wydaje się tryb walki dwóch wrogich flotylli statków.



Oficer taktyczny. Facet w czerni od mokrej roboty.


Nikt jej nie lubi. Panna Larsen - ta od obudowy torpedy.

Rozgrywka nabiera rumieńców, gdy po obu stronach stoi - powiedzmy - po dwadzieścia albo trzydzieści statków... Oczywiście taka liczba userów w jednej grze to raczej zabawa na LAN, a nie usługę GameSpy; bo testy wykazały, że kod sieciowy gry nie jest jeszcze dopracowany. Ale w sieci lokalnej gra się przednio. Wielość wariantów gry determinowana jest przede wszystkim przez środowisko, w jakim chcemy grać - od asteroidów, w których można zgubić przeciwnika, po mgławicę a la Star Trek II, gdzie przestają działać osłony i czujniki... jesteśmy wtedy zupełnie bezbronni, a jedna torpeda kwantowa może zakończyć grę nerwów. Ubaw przy tym po pachy, ale ci, co mają słabe nerwy, powinni włączyć pasjans... Pewnie niedługo pojawią się nowe statki do gry, a podejrzewam, że natrafienie w takiej mgławicy na Sześcian Borga skończy się u niejednego gracza zawałem serca.

POPATRZMY I POSŁUCHAJMY

Graficzne arcydzieło, jakim jest gra, może już tak nie wyprzedza innych tego typu pozycji, ale doskonałe teksturowanie i modelowanie jednostek, jak też bardzo miłe dla oka wnętrza mostków oraz wygląd załogi tworzą obraz prawie że idealny. W dodatku nowoczesne karty graficzne wyciągną z gry masę wspaniałych efektów specjalnych w postaci odblasków, wybuchów i bajecznej tęczy kolorów, emitowanej przez wszelkiego rodzaju broń pokładową.

Jak już wspominałem, w Sieci pojawiły się naprawdę doskonałe teksturki dla statków, które niekiedy bardzo trudno odróżnić od oryginału - z serialu czy filmu. Za to wszystko i za doskonałą animację w grze aż nieprzyzwoicie byłoby dać mniej niż 9. Dźwięk to inna sprawa - i "dokładnie dokładny" jest podkład w grze zarówno kwestii mówionych, jak i dźwięków, emitowanych przez statki oraz broń. Czasami zbyt dokładny nawet, zwłaszcza gdy setny raz wypowiedziana przez pannę Larsen kwestia 'We should not fire on friendly target. Captain' doprowadza nas do absolutnego szału. (Wspominałem już o obudowie torpedy i pannie Larsen? A tak! Ale warto było przypomnieć...)

Muzyka to jak zwykle w grach z serii Star Trek poezja dla uszu - doskonałe, nawet nieco pompatyczne kawałki świetnie korespondują z aktualną sytuacją na ekranie oraz klimatem gry, umilając granie i co najważniejsze - nie nudząc wtórnością. Grywalność jest wprost fenomenalna i śmiało można powiedzieć, że jest to najlepsza z gier startrekowych, jakie się ukazały.

BĄDŹMY MOD-NI

Gdy piszę te słowa, w Necie dostępny jest już oficjalny SDK - czyli Software Development Kit dla Bridge Commandera. Dzięki temu przeprowadzanie zmian w grze jest dziecinnie proste, a dodawanie nowych statków, systemów gwiezdnych i misji jest tylko kwestią opanowania obsługi SDK-a. Spora porcja narzędzi, jak i komplet skryptów konfiguracyjnych z gry pozwoli każdemu, nawet największemu laikowi zmodyfikować dany statek czy bazę, a za pomocą załączonych do 3D Studio wtyczek zbudować od podstaw nową jednostkę. Mam nadzieję, że niedługo przeczytacie bardzo dokładny tutorial na łamach CDA, a dotyczący użytkowania SDK-a dla BC. Zatem bądźcie czujni!

KOSMOS: OSTATECZNA OCENA

Powiem krótko - gra jest świetna! Nie tylko fanatycy Star Treka, ale i zwykli miłośnicy gier znajdą tu godziny wspaniałej rozrywki i tygodnie grania w trybie multiplayer. W Necie już widać zapowiedzi dodatków wszelkiej maści do gry, która i tak już jest pozycją obowiązkową dla każdego, kto choć raz chciałby zaznać międzygwiezdnej przygody. Może i przemawia przeze mnie teraz Trekker, ale nie ma takiej gry, w której gracze mogliby w trybie multiplayer ganiać się nawzajem po systemach gwiezdnych... Nie ma też drugiej takiej, która miałaby tak spektakularną grafikę oraz doskonałą grywalność (wiem, że przesadzam, ale mnie poniosło :P). A mnie na zakończenie nie pozostaje nic innego, jak z całego serca polecić tę grę i życzyć tygodni spędzonych nad rozgrywaniem trudnych i morderczych bitew z wrogami.

CiA


05/2002

INFO

9

Producent: Activision ■ **Dystrybutor:** Totally Games 2002 ■ **Internet:** www.activision.com ■ **Wymagania:** P2 500 MHz, 256 MB RAM, 850 MB na HDD ■ **Akcelerator:** konieczny


■ grafika ■ doskonałe modele statków ■ grywalność ■ dobry tryb multiplay


■ mało typów jednostek ■ brakuje Borg Cube'a ■ irytująca Saffi Larsen

GATUNEK: RTS

Bardzo ciekawy nieszablonowy ertees, rozgrywany w fantastycznym królestwie Khaldun. Dużo nowych pomysłów w połączeniu z prostotą rozgrywki stanowią o grywalności Kohana.

KOHAN

Tuli a.k.a. Eld

Zapowiedź Kohan: Immortal Sovereigns pisałem dobre dwa lata temu, sama gra ukazała się na zachodzie w zeszłym roku, ale w Polsce dopiero teraz. Dlaczego? To pytanie należałoby zadać firmie L.E.M., zajmującej się w Polsce dystrybucją. Widać, tyle czasu zajęła lokalizacja, choć na szczęście czas nie wpłynął ujemnie na grę.

Nieśmiertelni

Khaldun, królestwo stworzone wieki temu przez Stwórcę według idei Saadya Ormuzda, miałoby być światem doskonałym. Zamieszkały w nim nieśmiertelne istoty zwane Kohan, z których każda otrzymała od Stwórcy amulet. Przez lata Khaldun rozkwitał i był wręcz niebiańską oazą spokoju oraz dobrobytu. Jednak pewnego dnia wszystko się zmieniło. Nadciągnął kataklizm wywołany przez siły cienia i Khaldun ogarnęła pożoga. Minęły lata i wieki, aż Kohan zaczęli rodzić się na nowo i myśleć o odrodzeniu Khaldunu. Ty, graczu, wcielisz się w jednego z nieśmiertelnych i odegrasz niepoślednią rolę w tej historii. Rozwiąż zagadkę zagłady Khaldunu i przywróć mu dawną świetność...



Kilka zgrupowanych oddziałów tworzy całkiem dużą armię.

Nieśmiertelni w akcji...



Z czym to się je?

Do wyboru mamy tradycyjnie kampanię, samouczek, misje solowe i grę dla wielu graczy. Na uwagę zasługuje obok trybu kampanii świetny, jeden z lepszych, jaki kiedykolwiek widziałem, Tutorial. Podzielony na dwie części, dla początkujących i zaawansowanych, dokładnie wyjaśnia zasady gry oraz reguły rządzące światem Khaldun. W grze multiplayer zmierzyć się może do ośmiu osób. Dzięki opcji GameSpy Arcade bez kłopotu odnajduje się szybki serwer, gdzie bez problemów można zagrać nawet przy konieczności używania naszych nędznych łącz. Pięć typów gry, takich jak Deathmatch, Bloodbath czy Conquer, przyciąga na dłużej do monitora. Większych bugów w multiplayerze nie ma, aczkolwiek wytknąć można chociażby kłopoty z odczytywaniem komunikatów komputera.

Często przychodzi nam niszczyć siedziby wroga.

Strefa zaopatrzenia i pozostałe strefy

Zarówno obszar wokół miast, jak i oddziałów naszych wojsk podzielono na kilka stref. Najważniejsza z nich to ta zaopatrzenia. Jest to obszar, w obrębie którego nasze oddziały są zaopatrywane. A ma to kolosalne znaczenie dla walki, bowiem w tej strefie osłabione zmaganiami oddziały mogą regenerować nadwątlone siły, uzupełniać stan liczebny etc. Dodatkowo nasze kopalnie muszą znaleźć się w zasięgu miasta - w innym przypadku nie będziemy mogli ich eksploatować.

Wśród pozostałych stref najważniejsze są te straży oraz kontroli. Ta pierwsza rozciąga się wokół miasta i przekroczenie jej przez wroga powoduje, że z miasta zostaje wysłany oddział milicji (każde miasto



W królestwie Khaldun

W zasadzie nie wiem, do jakiej szufladki wrzucić Kohan: Immortal Sovereigns. Teoretycznie jest to strategia w czasie rzeczywistym, ale niezaprzeczalnym faktem jest, że daleko jej do klasyków tego gatunku. I... bardzo dobrze, bo dzięki temu gra się w Immortal Sovereigns nad wyraz przyjemnie. Nieśmiało nawet stwierdzę, że bliżej Kohanowi do cyklu Heroes Of Might & Magic niż do Warcrafta czy Age Of Empires.

Przyczyn takiego porównania jest kilka, a największą z nich - miasta. Być może dlatego, że wszystko, co wybudujemy, pozostaje poza jego murami, a być może również, iż takie myśli przywołuje interfejs Immortal Sovereigns? Zresztą to porównanie nie ma wielkiego znaczenia: jakby się zastanowić, można odnieść wrażenie, iż Kohan ma wiele elementów, które stanowią o wyjątkowości tego produktu. A miasta spełniają tu istotną rolę. Tutaj werbujemy jednostki, stawiamy potrzebne nam budynki, a także regenerujemy siły wycieńczonych po walce jednostek. Rozwijanie miasta nie jest przesadnie rozrośniętą opcją. Wybudować możemy co najwyżej struktury podstawowe, takie jak kuźnia, koszary, targ, mury, świątynia etc. Można je modernizować, a kiedy dany budynek stanie się zbędny, potrzebujesz złota lub też miejsca na postawienie nowego (miasta mają limit miejsc pod budowę), nie ma przeciwwskazań, by go sprzedać. Poza tym miasto można upgrade'ować, co wiąże się z większym przychodem z podatków. Czy nie przerabialiśmy przypadkiem tego w HoMM?

dysponuje takowym). Strefa kontroli natomiast roztacza się wokół oddziału i oznacza obszar pod jego wpływem. W momencie gdy w tym obszarze pojawi się wróg, automatycznie dochodzi do starcia.

Ładny jest Khaldun

Całkiem przyjemnie wygląda królestwo nieśmiertelnych, aczkolwiek gołym okiem widać, że miasta i drzewa są mniejsze od jednostek, czyli nie zachowano proporcji. Ale czy to ma jakieś znaczenie? Raczej niewielkie, bo i tak grafika zarówno map, jak i jednostek jest ładna, choć wiadomo, że nie dorównuje Age Of Kings czy Warlords Battlecry. Niemniej jednak każda rasa ma odmiennie wyglądające miasta, które z biegiem czasu rozrastają się. Khaldun pokryty jest iglastymi lasami; widać też pasmo gór. Ładnie i starannie animowane są postacie. A i bitwy wizualnie sprawiają bardzo dobre wrażenie. Muzyka całkiem dobra - pasuje do atmosfery i klimatu gry.



Trwa zacięty bój o miasto. Unoszą się nad nim chmury dymu.

Uwag kilka o lokalizacji

Jak już napisałem we wstępie, gra jest zlokalizowana całkowicie. Począwszy od instrukcji, a zakończywszy na napisach końcowych. Niestety nie jest to spolszczenie idealne. Lekki chaos zapanował w instrukcji i myślę, że pewne rzeczy można było umieścić w innej kolejności, napisać prościej etc. Nie przypadły mi również do gustu głosy postaci. Nasi rodzimi lektorzy mówią jakoś tak bez zaangażowania i drętwo. Śmieszne jest, kiedy np. wymawiana jest nazwa miasta "Verena". Narrator mówi "Verena", a już bohater "Varena".

Nieśmiertelni wygrywają

Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się, że będę miał do czynienia z tak przesympatyczną strategią. Prosty i przyjemny interfejs, kilka nowości i udziwnień niespotykanych w innych erteesach powoduje, że grywalność jest bardzo wysoka. W zasadzie nie pominięto żadnego elementu, który składa się na doskonałą strategię, choć wszystko w Kohan: Immortal Sovereigns jest w skali mikro. Ja tam jednak wolę, by oddział składał się z siedmiu naprawdę walczących jednostek niż stu, które bitwę przemieniają w bezładną bijatykę.



Choć oddziały są małe, jednak często dochodzi do dużych bitew.

Armia Kohan

Osadnik - siła robocza królestwa
Zdrowie: 300
Atak: 10
Koszt: 15

Budowniczy - wykwalifikowani robotnicy, którzy świetnie budują, naprawiają i wykonują inne czynności. Także dobrze walczą
Zdrowie: 250
Atak: 24
Koszt: 10

Kapitan - przeszkolony żołnierz zdatny do dowodzenia oddziałem
Zdrowie: 300
Atak: 28
Koszt: 15

Woj - podstawowa jednostka piechoty. Główną zaletą jest ich koszt
Zdrowie: 200
Atak: 20
Koszt: 3

Grenadier - ciężka piechota. Wolna, ale za to opancerzona i silna w ataku
Zdrowie: 280
Atak: 28
Koszt: 8

Piechota - standardowa jednostka piesza dysponująca niezłą prędkością oraz siłą ataku i obrony
Zdrowie: 240
Atak: 22
Koszt: 5

Łucznik - jak sama nazwa wskazuje, jednostki uzbrojone w łuki i obrzucające przeciwnika gradem strzał
Zdrowie: 160
Atak: 12/32
Koszt: 6

Łucznik wyborowy - uzbrojeni w potężne łuki i pancerze łucznicy Haroun
Zdrowie: 140
Atak: 14/38
Koszt: 7

Dragon - ciężka, dobrze opancerzona i uzbrojona jazda. Niewiele jednostek może z nimi powalczyć jak równy z równym.
Zdrowie: 320
Atak: 30
Koszt: 10

Zwiadowca - lekka, bardzo szybka jazda używana do zwiadu
Zdrowie: 250
Atak: 18
Koszt: 6

Paladyn - odważni, ciężko uzbrojeni rycerze walczący przeciw złu. Wpływają mobilizująco na inne jednostki walczące u ich boku
Zdrowie: brak danych
Atak: brak danych
Koszt: brak danych

Strażnik - wyśmienicie poruszają się po leśnych labiryntach, są dobrymi wojownikami
Zdrowie: brak danych
Atak: brak danych
Koszt: brak danych

Piechota i konni

Podstawą naszej armii jest bohater (lub kilku takowych). On (lub oni) dowodzi oddziałem, miota czarami i w razie potrzeby walczy wręcz. Oddział może składać się maksymalnie z siedmiu jednostek. Dowódcy (niekoniecznie musi to być bohater, równie dobrze funkcję tę może spełniać kapitan) oraz dwóch jednostek wspierających i czterech pierwszej linii. W sumie jednostek nie jest zbyt wiele, tak więc kombinacji w ustawieniach pierwszej oraz drugiej linii także nie ma szokująco dużo. Rozsądek jednak podpowiada, by silniejsze i lepiej opancerzone jednostki ustawić w pierwszej linii, a z tyłu strzelające lub pomocnicze. Niektóre spełniają obowiązki właśnie pomocnicze, choć potrafią także walczyć. Przykładem niech będą chociażby Budowniczy, doskonale nadający się do wszelakich napraw czy budowania, ale mający również niezłe parametry ataku.

Ponadto by usatysfakcjonować strategów, programiści sprawili, że oddział może poruszać się w czterech formacjach. Formacja marszowa sprzyja szybkiemu pokonywaniu odległości, choć grozi to zarazem tym, że zaatakowany oddział zostanie zdziesiątkowany. Szyk kolumnowy wskazany jest do przechodzenia przez kaniony czy wąskimi drogami pośród lasu. Tempo marszu jest niezłe, a możliwości obrony w razie ataku większe. Formacja luźna z kolei jest chyba najbardziej optymalnym wyjściem. Pozwala w miarę szybko przemieszczać się i nieźle walczyć w razie starcia. Wreszcie szyk bojowy - ten zapewnia ogromną skuteczność w walce, lecz jednocześnie znikomą szybkość przemarszu.

Nie zapomniano również o erpegowcach, aczkolwiek wzrastające, w miarę nabierania doświadczenia, parametry jednostek oraz bohaterów, to już praktycznie standard we wszelkiej maści erteesach. Jednostki mają także morale, którego spadek powoduje, że uciekają one z pola bitwy w miejsce, gdzie mogą spokojnie zregenerować siły. Kontrowersje natomiast musi budzić uzupełnianie oddziałów oraz reinkarnacja bohatera. OK, bohaterowie należą do Kohan, czyli nieśmiertelnych - i rozumiem, że po ich śmierci wystarczy tylko zapłacić trochę złota, by znowu wrócili do żywych. Nie pasuje mi natomiast to, że na miejsce poległych jednostek pojawiają się nowe w momencie, gdy znajdziemy się w zasięgu oddziaływania strefy zaopatrzenia.



Wybudowany przy wyjściu z kanionu fort strzeże okolicznej ludności.



Armia pokonuje kanion w formacji kolumnowej.



Tu wybieramy kampanię, możemy także zobaczyć, jak wygląda mapa Khaldunu.

CD-ACTION 12/2001

8

INFO

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** http://www.timegate.com/kis/ ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** tak

+ prosty interfejs + niezła grafika + dobra grywalność + po polsku + cena

− słabe głosy polskich lektorów − mały bałagan w instrukcji

Nieśmiertelni w akcji...

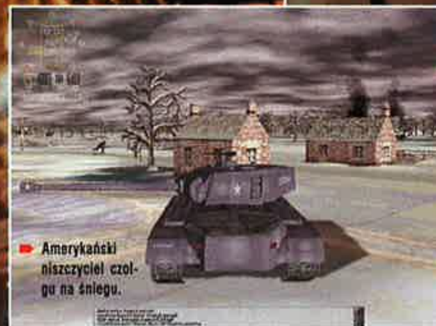
GATUNEK: SYMULATOR

Pepin Krootki

Panzer Elite Special Edition, sprzedawany gdzieniegdzie także jako wersja Gold, nie jest typowym pakietem dodatkowych misji, do jakiego przyzwyczaili nas inni producenci. Czymże więc jest? Ano niczym innym jak dość luźnym zbiorem ulepszeń, edytorów i dodatków oraz wszelkich bajerów, dostępnych normalnie w Sieci, a w tym przypadku zebranych na jednej płycie.


Sherman atakuje.

SPECIAL EDITION PANZER ELITE


Amerykański niszczyciel czołgu na śniegu.

W samym "rdzeniu" gry zaszły raczej kosmetyczne zmiany. Nadal dowodzimy plutonem czołgów lub innych wozów bojowych, dzielnie stawiając czoło przeciwnikowi na polu walki. Na tyłach zaś musimy martwić się o dostawy i uzupełnienia składów załóg. Wątek menedżerski nie jest jednak zbyt rozbudowany i nie przesłania zasadniczej części rozgrywki. Dzięki dodatkom z edycji specjalnej balistyka lotu pocisków jest jeszcze wiarygodniejsza. Teraz na celność ognia wpływa nawet taki czynnik, jak temperatura (a jak wiadomo, na pustyni miało to niebagatelne znaczenie)! No i nie musimy już kończyć gry, gdy zniszczą czołg dowódcy. Jeśli tylko nasz bohater wyjdzie z tego cało, może próbować przesiąść się do innego wozu, by stamtąd kontynuować walkę. Sztuczna inteligencja piechoty i artylerii również została wyraźnie ulepszona. Oba wyżej wymienione rodzaje wojsk skuteczniej niż przedtem wspierają atak naszego plutonu. Niestety, niewiele mogę powiedzieć o kwalifikacjach kierowców, którym wciąż zdarza się powodować kraksy z innymi czołgami. Stąd wszelkie zmiany szyku i radykalne manewry wiążą się z pewnym ryzykiem.

Grafika nie zmieniła się na tyle, by gracze zaczęli wzdychać z zachwytu. Ot, poprawiono parę teksturek, dodano tu i ówdzie jakiś dymek czy efekt świetlny, ale ogólne wrażenie pozostawia wiele do życzenia. Także zawieszenie, choć w marszu jego praca wygląda uroczo, nie jest w stanie uchronić wozów przed nienaturalnym podskakiwaniem na wybojach i nierównościach terenu.

Powróćmy do zawartości talerzyka ze specjałami. Mam dobrą wiadomość dla tych wszystkich, którzy ubolewali, iż PE zawierał tylko kampanie niemiecką i amerykańską. Zamieszczone na płycie MOD-y dają nam możliwość walki w Afryce Północnej i Rosji. Do tego dochodzi ponad 100 nowych pojazdów, walki w nocy i w zaśnieżonym terenie. Dla amatora PE w sumie całkiem sporo zabawy. Część z was zastanawia się zapewne, co to takiego te tajemnicze MOD-y. Już wyjaśniam. Są to swego rodzaju "nakładki" na właściwą grę, przekształcające ją i wzbogacające o nowe teatry działań i pojazdy. Niektóre z MOD-ów są naprawdę obszerne (mają nawet po 450 MB!) i zmieniają stare PE nie do poznania, inne z kolei nieznacznie tylko modyfikują grę, dodając parę poprawek i efektów specjalnych. Szkoda tylko, że nie można mieć ich wszystkich zainstalowanych jednocześnie. Na pocieszenie dodam, że programik, umożliwiający zarządzanie MOD-ami, jest bardzo prosty w obsłudze. Tylko niektóre z nich wymagają wykonania dodatkowych czynności, co, choć nie jest specjalnie skomplikowane, może niektórym sprawić trudności. Bierze się to stąd, iż dodatki mają różnych autorów, a panowie z Wings nie pokwapili się, by jakoś ustandaryzować zawartość krążka.

Całości dopełnia zestaw edytorów, pozwalający tworzyć własne pola bitew, obiekty i scenariusze (przy czym nie są to jedyne z narzędzi typu "full idiot" i nie polecałbym ich żółtodziobom) oraz obszerna dokumentacja dotycząca zarówno poszczególnych MOD-ów, jak i realiów historycznych. Absolutnych maniaków tej gry ucieszą z pewnością także tematy do upiększenia pulpitu.

Długo się wahałem, jaką w końcu wystawić ocenę. Mimo braków wciąż jest to chyba najlepszy symulator czołgu z drugiej wojny światowej. Niedzisiejsza grafika nie jest dla prawdziwych koneserów żadną niedogodnością. Dla nich liczy się tylko realizm. A powiedzcie, w jakiej innej grze możemy przy kierowaniu czołgiem ręcznie zmieniać biegi??? Zapytacie pewnie, skąd się wziął tak niski werdykt. Zaważył na nim głównie wysiłek i wkład pracy ze strony producenta. Praktycznie wszystkie zamieszczone na płycie materiały można sobie samemu ściągnąć z Internetu, a firma nie postarała się nawet, by je przekształcić w jednolitą całość.



Niektóre MOD-y:

Snow & Night
Zmienia wszystkie występujące w grze bitwy tak, że toczą się one w nocy, w zimowej scenerii. Mnóstwo radzieckich pojazdów i scenariusze "co by było, gdyby"... Ruscy walczyli w Normandii! Po stronie Niemców m.in. Maus, Elefant i Jagdtiger!

Britpack '44
Pozwala rozgrywać znaną ze starego PE kampanię w Normadii jako Brytyjczycy. Prowadzimy Churchille, Cromwelle i Shermany Firefly.

Full Monty
Pozwala grać czołgami Stuart, Lee, M5, Pz II, Pz III, Tiger II, Sherman 105 mm oraz M10 TD we wszystkich kampaniach.

Monty vs. Rommel
Zmierzymy się tu z osławionym Lisem Pustyni i jego włoskimi sojusznikami.

Ostpak
Front wschodni w miniaturze. Pojazdy serii SU-, KV- i T-.

INFO

5

Producent: Wings/JoWood ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.panzerelite.com ■ **Wymagania:** PII 350 Mhz, 64 MB RAM, Win'95, karta graficzna z 4 MB pamięci, ponad 750 Mb na HDD ■ **Akcelerator:** wskazany


■ ciągle dobry symulator czołgu ■ realizm rozgrywki


■ jak by na to nie patrzeć, nie jest samodzielnym, zintegrowanym dodatkiem, lecz zbiorem porozrzucanych po Sieci ulepszeń.

Ciągle najlepszy symulator czołgu w II wojnie.

GATUNEK: RTS

Wyglądem powala. Ma nowatorski, nieźle sprawujący się interfejs, do tego wciąga jak cholera.

StrangeOne

Pamiętacie Homeworld, jedną z bardzo niewielu faktycznie przełomowych gier strategicznych ostatnich lat? To właśnie w nim po raz pierwszy wprowadzono w pełni trójwymiarowe pole walki, a bitwy w kosmosie przestały w końcu przypominać potyczki na morzach. Nareszcie można było atakować wrogów ze wszystkich stron, a swe statki ustawiać w znacznie bardziej śmiercionośne formacje, w rodzaju wielkiego, przestrzennego X. Jeśli zaś dodać do tego wspaniałą grafikę, muzykę i klimat - nawet teraz, w parę lat po premierze, może on rzucić na kolana!

Starmageddon

Jedyne, czemu nie sposób się nadziwić, to liczbie jego kontynuatorów. Bo po jeszcze lepszej kontynuacji Homeworlda o tytule Cataclysm w temacie kosmicznych strategii czasu rzeczywistego zrobiło się nagle cicho. Bardzo cicho. Sequela ni widu, ni słychu, a i Cataclysm był przecież tylko Data Dyskiem. Fakt, że perfekcyjnie wykonanym, z mnóstwem ulepszeń, równie dobrą fabułą i w ogóle (jako jedyny dodatek w historii dostał zresztą 10/10, co najlepiej o jego klasie świadczy!), ale mimo wszystko była to tylko dodatkowa kampania, a nie pełnoprawny następca. Wprawdzie nie tak dawno wyszedł jeszcze Far Gate, ale z Homeworldem równać się niestety nie mógł. I... to właściwie wszystko, co w temacie historii kosmicznego 3D warto by powiedzieć. Jak widać, posucha panuje tu niesamowita, ale zamiast narzekać lepiej przygotować się na nowe. Oto bowiem światło dzienne ujrzał Starmageddon, a po krótkim z nim obcowaniu trudno nie zadać sobie pytania, czy to aby nie dawno oczekiwany...

Następca Homeworlda?

Ma przecież - co nie tak dawno wydawało się niemożliwe - jeszcze piękniejszą grafikę, takie samo w pełni trójwymiarowe pole walki, epicką fabułę i klimatyczną muzykę. Ba, znalazł się tu nawet statek-baza z Cataclysmu! Oczywiście, zupełnie inaczej się nazywa (Bahamut), że o wyglądzie nie wspomnę, ale podobieństwo funkcjonalne jest stuprocentowe! A choć nikt w odpowiadającym za to całe zamieszanie Lemon Interactive do jakichkolwiek bezpośrednich związków z tytułem Relic przyznać się nie chce, podobieństwo między tymi tytułami jest tak uderzające, że o jakiejkolwiek pomyłce nie może być po prostu mowy. Mimo to nie jest to wcale klon Homeworlda, bo różnice między tymi tytułami są. I to na tyle duże, że bez przejścia Tutoriala nie ma się właściwie co do Starmageddonu zbliżać. A wszystko za sprawą...

Interfejs

Jest po prostu zupełnie inny. Nie przypomina praktycznie żadnej innej strategii, dlatego też postaram się go tutaj w miarę dokładnie opisać - żeby każdy wiedział, w co się pakuje. Na początek jednak pytanie: Graliście może kiedyś w takiego na przykład Counter-Strike'a? Wiem, wiem, to przecież FPP, a nie RTS, ale w końcu na tyle znany, że wielu z was powinno móc odpowiedzieć "tak". Zresztą może to być w zasadzie także dowolny inny sieciowy shooter FPP, łącznie z Quake'-iem, bo niemal wszędzie jest coś takiego, co nazywa się trybem obserwatora (Spectator).

Co to ma jednak wspólnego ze Starmageddonem? Otóż sterowanie kamerą jest tu praktycznie rzecz biorąc takie samo! Myszką się obracamy, a strzałkami "chodzimy" i "strafe'ujemy". Kamera nie jest bowiem przypisana sztywno do statków, a swobodnie zawieszona w przestrzeni, dzięki czemu pole walki możemy oglądać z praktycznie dowolnego miejsca! Wprawdzie nieco szkoda, że nie da się przez to obserwować działań grupy bojowej bez ciągłego ręcznego poruszania kamery, ale można się do tego bez problemu przyzwyczaić.

No dobrze, ale skoro za pomocą myszy poruszamy kamerą, to w jaki sposób wybieramy opcje? Również myszką! Wystarczy bowiem wcisnąć klawisz [Ctrl], by móc swobodnie poruszać kursorem po ekranie przy unieruchomionej kamerze. A po wydaniu rozkazów dotyczących budowy nowych jednostek, zaznaczeniu grupy bojowej (metodą rysowania kwadratu, tudzież dodawania pojedynczych statków) czy atakowania celów wystarczy klawisz [Ctrl] puścić, by kamera znowu ożyła.

Następca Homeworlda? Bardzo blisko!

Automatyczne formacje

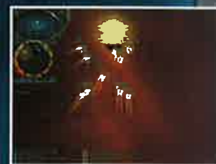
Nie są one wprawdzie równie zaawansowane, co w Homeworldzie, ale w zupełności do przyjemnej gry wystarczają. Zwłaszcza początkującym, a to z tego prostego powodu, że stosowane są w pełni automatycznie! Wystarczy wybrać dowolną grupę jednostek i wydać jej rozkaz, by piloci sami przyjęli najbardziej się do danego zadania nadającą formację. Czyli na przykład X-a przy ataku, tudzież sferę przy obronie. Jeśli zaś dodać do tego możliwość wyboru zachowania się jednostek, dzięki czemu mogą (przy agresywnym) automatycznie atakować wszystkich wrogów, którzy nieopatrznie do nich podejdą... heh, wydaje się, że właściwie niczego innego do szczęścia nam nie potrzeba.

Niestety, nie do końca jest to prawdą. Bo choć poziomy agresywności wspaniale sprawdzają się w przypadku jednostek stacjonarnych, na przykład wieżyczek strzelniczych, zawodzą w przypadku jednostek ruchomych. Te bowiem, choć faktycznie atakują wszystkich wrogów w swoim pobliżu, robią to bez uruchamiania swych silników. Czyli stojąc w miejscu. A jak to wpływa na śmiertelność, tłumaczyć chyba nikomu nie muszę: giną jak muchy w starciu z rozszalałym posiadaczem puszki z Raidem! Ich największą zaletą jest bowiem nie pancerz, a zwinność, tej zaś dobrowolnie się pozbywają. Na szczęście nie jest to wada zbyt wielka, bo w obronie rozwiązanie to i tak sprawdza się całkiem nieźle (o ile oprzemy ją na wieżyczkach), a atak i tak najlepiej poprowadzić samodzielnie.

Poruszanie się w 3D

Można ją zresztą przemieszczać nie tylko przy pomocy strzałek. Wystarczy bowiem najechać na jakąś jednostkę i wcisnąć prawy przycisk myszki, by kamera automatycznie się do niej zbliżyła. A gdy kursor nie wskazuje na żadną jednostkę, prawy przycisk przenosi nas na jego miejsce w przestrzeni. Skąd jednak wiadomo, gdzie dokładnie? Przecież głębokość na płaszczyźnie monitora oddać raczej trudno. Ano wbrew pozorom wcale takie trudne to nie jest. Po pierwsze, wielkość kursora zależy od jego odległości od kamery (oddala się go i przybliża przy pomocy rolki w myszce), co już samo w zupełności wystarcza przy mniejszych odległościach. Po drugie zaś, z lewej strony ekranu cały czas mamy widoczną mapę oraz liczbowe wskazanie odległości, a to już wystarcza niemal do wszystkich manewrów, jakie tylko możemy sobie wyobrazić.

Niemal, bo przesuwanie kursora w głąb ekranu odbywa się, niestety, ze względu na ograniczenia konstrukcyjne myszy skokowo, przez co dokładne rozmieszczanie jednostek jedynie przy pomocy klawiszy i rolki byłoby raczej średnio wygodne. Jednak i z tym problemem twórcy poradzili sobie wprost idealnie. Wystarczy najechać kursorem na jakąś jednostkę (w płaszczyźnie monitora - nie ma znaczenia, jaką głębokość mamy teraz na nim ustawioną), by po paru sekundach przyjął on głębokość wskazywanej jednostki! Rozwiązanie po prostu genialne! Dzięki niemu wszelkie ustawianie jednostek w trójwymiarowej przestrzeni jest praktycznie bezbolesne! A co zrobić, gdy jednostka jest bardzo daleko i ciężko ją odróżnić od tła? Wystarczy wcisnąć Insert i wszystkie statki zostają otoczone kolorowymi obwódkami. I nasze, i wrogów - wszystko mamy jak na dłoni! W ustawianiu, atakach nieocenioną pomoc oddają także...















Statek - baza Deamonsów w pełnej krasie.



To są screeny z gry, a nie z filmików - ona naprawdę tak dobrze wygląda!

Wojna, wojna!

W końcu Starmageddon to RTS, a w tych największą frajdę sprawia właśnie walka, nie ma więc najmniejszego powodu, by się tej przyjemności pozbywać. Oczywiście bez odpowiedniego zaplecza wydobywczego za długo sobie nie powojujemy, ale też samym przemysłem wydobywczym żadnej bitwy wygrać nie sposób. Najważniejsze jest więc zachowanie odpowiednich proporcji, co w większości misji oznacza, iż najpierw szybko produkujemy tak z osiem do dwunastu zajmujących się wydobyciem Cyklopów, by później przestawić się w całości na produkcję zbrojeniową. Komputerowi przeciwnicy dają nam bowiem na początku misji parę minut spokoju, a to wystarcza, by móc ich pierwszy atak przywitać przy pomocy wieżyczek. Gdy zaś postawimy ich wokół głównych sił tak ze dwanaście, możemy przestać się nimi przejmować: w normalnych misjach stanowić będą mur nie do przebicia!

Rzecz jasna, od czasu do czasu zdarzają się misje, w których trzeba ich nastawiać więcej, albo w których nie będziemy mieli na ich postawienie czasu. I bardzo dobrze! W końcu gdyby można było całą grę przejść, powtarzając ciągle jeden i ten sam schemat, byłoby to strasznie nudne! Misje są jednak na tyle zróżnicowane, że nuda nam nie grozi. I to nie tylko dzięki fabule. Jednym z najfajniejszych pomysłów, na który natkniemy się w tej grze jest...

Rozbudowane pole walki

Nie chodzi tu przy tym jedynie o jego wielkość, bo ta, choć jak najbardziej porównywalna z Homeworldem, nie jest niczym nowym. Jednak w przeciwieństwie do niego, bić się tutaj możemy nawet i w trzech miejscach naraz. A dokładniej w trzech różnych, nieprzylegających do siebie, a połączonych tylko Warp Gate'ami miejscach naraz! W czasie gry mamy bowiem do dyspozycji maksymalnie trzy statki-bazy i bardzo często musimy dbać o więcej niż jeden. Ale poza oczywistym utrudnieniem musimy w końcu ogarnąć więcej niż jedno pole walki - ma to także dobre strony.

Ot, choćby daje to nam możliwość specjalizacji: statek-baza znajdujący się w spokojniejszym lub bogatszym w surowce miejscu może się w całości poświęcić wydobyciu, a pozostałe walce. Wydobyte surowce są bowiem automatycznie dostępne dla wszystkich naszych baz i to bez konieczności budowania jakiś specjalnych urządzeń. A że przenoszenie się pomiędzy polami walki jest równie proste, co naciśnięcie spacji, rozszerzenie możliwości nie spowodowało nadmiernego skomplikowania gry. Zazwyczaj nie ma zresztą potrzeby częstego przełączania się między polami walki - jeśli, rzecz jasna, nie zostaniemy zmuszeni do jednoczesnej walki na wszystkich frontach - bo komunikaty od wszystkich jednostek dostępne są u dołu ekranu, więc i bez użycia spacji wiemy, co w trawie piszczy.

Następca Homeworlda? Bardzo blisko!

Obcy i jednostki

Także budowanie jednostek, dzięki rozwiniętemu "kolejkowaniu", może się odbywać całkowicie bez naszego udziału. Wystarczy w końcu dwanaście razy kliknąć symbol statku zwiadowczego, by rozkazać budowę pełnej ich eskadry. Fakt, że w razie ataku, jeśli szybko nie wydamy im sensownych rozkazów, za wiele nie zdziałają, ale od tego mamy przecież komunikaty, by je śledzić. Komputer nie jest w końcu od samodzielnego wygrywania bitew!

A skoro już przy jednostkach jesteśmy: w grze występują trzy różne rasy: ludzie i dwie rasy Obcych, z czego ludzie i Obcy, zwani Deamons, są grywalni. Tak, tak - oznacza to, że mamy tu do dyspozycji dwie kampanie! W dodatku zazębiające się ze sobą, przez co mamy możliwość spojrzenia na te same wydarzenia z różnych punktów widzenia. Nie jest to może strasznie odkrywcze, ale przyznacie chyba, że w porównaniu do Homeworlda jest to krok w dobrym kierunku.

Jeśli zaś chodzi o różnice między rasami, to... są. Może nie aż tak duże, jak w Starcrafcie, ale jednostki można odróżnić już na pierwszy rzut oka. A na drugi okazuje się, że każda z dwóch ras dostępnych dla gracza ma także kilka jednostek specyficznych. Najbardziej różnorodna jest trzecia rasa - Vitechy - ale z nią przyjdzie nam jedynie walczyć. I to z nie najlepszym skutkiem, bo technologicznie są klasą samą dla siebie. Nie muszą nawet wydobywać surowców! Wystarczą im wrogie - czyli też nasze - statki.

Grafika

Jest tu bowiem, co pozwolę sobie jeszcze raz podkreślić, po prostu świetna! Wszystkie te kolorowe światła, przepiękne tła... ech, planety wyglądają po prostu jak żywe. Widać nawet ich atmosfery! A jeśli dodać do tego całkiem niezły wygląd statków (aczkolwiek uczciwie przyznam, że te z Homeworlda podobają mi się bardziej), sugestywnie działające uzbrojenie (choć i pod tym względem Homeworld robił wrażenie nieco jednak lepsze), pozostawiane przez silniki ślady czy wybuchy... Cóż, całościowo rzecz ujmując ładniejszej kosmicznej strategii w chwili obecnej po prostu nie ma! Fakt, że nie jest to już tak wielki skok, jak w przypadku Homeworlda, ale już po paru chwilach obcowania z grą nie ma się wątpliwości, kto jest teraz na topie.

Muzyka, klimat i...

I tutaj porównania do wielkiego poprzednika uniknąć nie sposób, ale i w tym przypadku twórcy Starmageddonu nie mają się czego wstydzić. Muzyka jest bowiem równie "kosmiczna" i równie klimatyczna. Zresztą i bez gry jak najbardziej słuchać się daje, a jeśli połączyć ją z grafiką i przerywnikami filmowymi, dostajemy Space Operę co się zowie!

Żeby jednak nie było niedomówień - poza wspaniałym wyglądem, klimatem i fabułą trzeba się niestety przygotować i na parę całkiem poważnych błędów...

Fabuła

Jak można się domyślać, spotkanie trzech ras do niczego dobrego nie prowadzi, przez co trzy ziemskie Bahamuty mające zająć się kolonizacją nowo odkrytej planety w pobliżu Aldebarana, jakieś 68 lat świetlnych od Ziemi, muszą się nagle zająć wojaczką.

Ale poza walką między nacjami mamy tu jeszcze bardzo mocno zarysowane osobowości dowódców. To ich decyzje wpływają na losy wojny, a poza walką flot mamy tu jeszcze do czynienia ze słownymi - choć czasami nie tylko słownymi! - potyczkami między naszymi bohaterami. Jak mówią sami twórcy, chcieli stworzyć grę, w której eksplodujące planety stanowić będą tło dla równie porywającej gry ludzkich uczuć, a przytaczanym pierwowzorem jest tu książka "Gwiazdy moje przeznaczenie" Bestera. Czy im się to udało? Każdy musi to oczywiście ocenić sam, ale uważam, że są tego wzorca całkiem blisko.

Wykorzystujące engine gry przerywniki są nieodłącznym elementem fabuły i choć można je, rzecz jasna, przerwać, sam takiej potrzeby po prostu nie odczuwałem. Są bowiem świetnie wyreżyserowane, nieźle opowiedziane, a do tego jeszcze potrafią trzymać w napięciu i sprawić, że z niecierpliwością czeka się na następne ich pojawienie się! Jeśli zaś dodać do tego jeszcze ich wygląd... cóż, wyglądają jak i cała gra, ale nie zmienia to faktu, że po prostu rzucają na kolana!

...Błędy, błędy!

Tych bowiem nieco tu jest, w dodatku całkiem poważnych. Jak na przykład całkowity brak save'u w trakcie misji. OK, nie jest to może w strategiach ściśle przestrzegany standard, ale nie da się ukryć, że trochę tego brakuje. Podobnie jak i pauzy - nie tylko aktywnej, ale po prostu jakiejkolwiek! Nie ma nawet menu z opcjami, a wciśnięcie w trakcie gry klawisza Escape kończy się automatycznym i nieodwołalnym powrotem do głównego menu! Bez najmniejszego komunikatu, czy aby tego na pewno chcemy! Co oznacza takie na przykład zaprzepaszczenie trzydziestu minut grania... Albo i znacznie więcej, bo save jest przecież dostępny tylko między misjami, a w dodatku nie robi się automatycznie, więc jedna pomyłka wystarczy, by mieć potem dobry humor z głowy. Z dobrego humoru bardzo skutecznie leczy także równie przyjaźnie nastawiona do graczy opcja samodestrukcji. Nie dość, że nie pyta się o żadne potwierdzenie, to jeszcze ma postać malutkiej ikonki położonej tuż obok równie "wielkiej" ikonki odpowiadającej za włączenie wybranym jednostkom agresywnego zachowania. A że z tej drugiej korzysta się bardzo często, o pomyłkę wcale nie jest tak trudno...

Grywalność

Mimo to gra i tak wciąga. Bardzo! Fakt, że w jej trakcie poza dowodzeniem trzeba się jeszcze skupić na omijaniu zastawionych na gracza pułapek, ale warto. Tutaj pole walki po prostu żyje! Już samo patrzenie na nie sprawia wielką frajdę, a że ma się jeszcze na to wszystko wpływ... No i ta dbałość o szczegóły - mamy tu nawet zakłócenia w obrazie, jeśli podlecimy kamerą w pobliże czegoś radioaktywnego!

Także i gra wieloosobowa (do wyboru są jednak nadal tylko dwie rasy) potrafi wciągnąć, mimo iż właściwie niczego odkrywczego powiedzieć o niej nie można. Ot, standardowe opcje standardowego RTS-a, tyle że w kosmosie i w pełnym trójwymiarze. Ale to i tak w zupełności wystarcza, więc gdyby nie błędy, dziewiątka ze znakiem jakości byłaby murowana! Ba, gra mogłaby powalczyć i o dziesiątkę, bo i wyglądem powala, i interfejs ma całkiem nowatorski, a do tego całkiem nieźle sprawujący się w praktyce. W najgorszym wypadku by się o nią otarła!

A tak... cóż, można jeszcze wierzyć, że pojawią się patche, które to naprawią, ale że do recenzji dostaliśmy właśnie taką, a nie inną wersję, więc i ocena jest taka, jaką każdy w stopce widzi.



Jak tu cicho, jak spokojnie. Nic tylko rozsiąść się wygodnie w fotelu, podziwiać widoki!

04/2002

INFO

8

Producent: Lemon Interactive ■ **Dystrybutor:** Lemon Interactive
■ **Internet:** www.lemon-interactive.com/starmageddon.html
■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, akcelerator z 16 MB RAM ■ **Akcelerator:** tak

- świetna grafika
- trzy połączone pola walki
- klimat
- bardzo duże możliwości interfejsu

- "niedorobienie"
- do interfejsu trzeba się dość długo przyzwyczajać
- wysokie rzeczywiste wymagania sprzętowe

GATUNEK: CRPG/AKCJA

Gothic PL



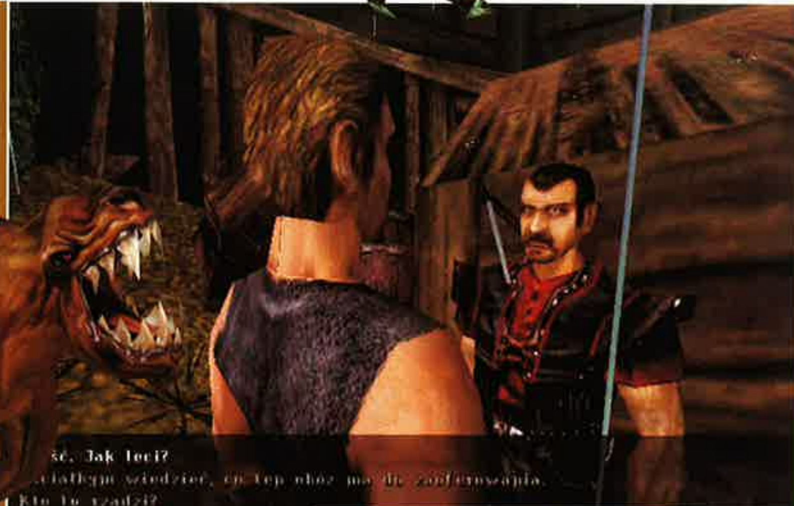
■ CormaC

Mierna lokalizacja potrafi bardzo skutecznie położyć nawet najlepszą grę (odwrotnej sytuacji, czyli przebicia przez spolszczenie oryginału, jeszcze nie dane mi było uświadczyć - czekam z niecierpliwością na dzień, gdy to zdarzy się), tak jak tłumacz-chałturnik potrafi zadeptać i obrzydzić nawet największe arcydzieło literackie. Z tego też powodu z olbrzymią rezerwą podchodzę do zlokalizowanych programów, zwłaszcza jeśli chodzi o naprawdę udaną grę, którą przykro oglądałoby się "zadeptaną i obrzydzoną". Za dużo po prostu widziałem koszmarków polonizacyjnych - zarówno pod względem jakości tłumaczenia, jak i wykonania, by pozbyć się tego swoistego uprzedzenia.

Chyba każdy, kto grał już w Gothic, zgodzi się ze mną odnośnie tego, iż szkoda byłoby tę grę zepsuć. Wygląda jednak na to, że nie za bardzo będę miał co w tym artykule pisać, bo nie mam specjalnie o co zahaczyć wrodzoną złośliwość. Cóż, klasyczny przykład szczęścia w nieszczęściu - jak z tą teściową, która leci w przepaść w naszym nowiutkim Mercedesie.

Zacznę od instrukcji, bo najczęściej ona jest pierwszym elementem gry, z którym świeżo upieczony posiadacz "pudełka" ma styczność, choćby w autobusie w drodze ze sklepu do domu. Wyrywkowa kontrola nie wykazała, żadnych śmiesznych błędów ani zabawnych niedopatrzeń. :) Ot, garstka wpadek edytorskich, tak żałośnie nikłych, że nawet nie będę ich wymieniał i jedna wpadka interpunkcyjna.

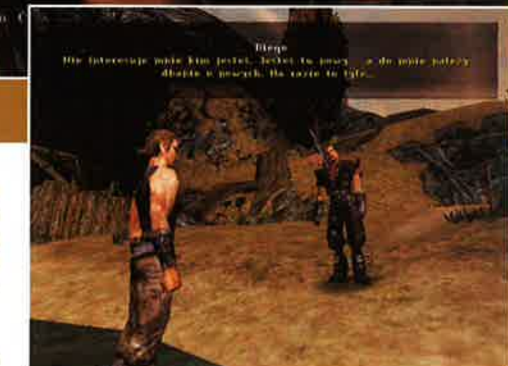
W Gothicu nie zauważyłem literówek ani innych przejawów niekompetencji zespołu polonizacyjnego, a jestem raczej wyczulony na tego typu sprawy, bo wychodzę z założenia, że jeśli ktoś wykłada, niemałe bądź co bądź, pieniądze, nie uśmiecha mu się oglądanie dowodów niekompetencji kogoś, do kogo część tej kasy pośrednio popłynęła.

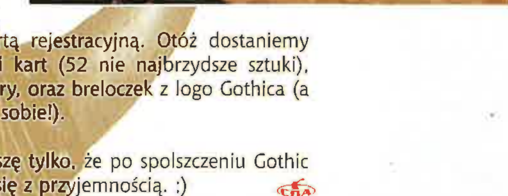






Dobór głosów zazwyczaj wywołuje kontrowersje. Tutaj nie jest najgorzej. Ciągle jednak czekam na grę, w której mówione kwestie brzmieć będą naturalnie (znam siebie i swoje malkontenctwo na tyle, by przypuszczać, że to czekanie troszkę potrwa). :) Trochę nie leży mi płynność mówionego tekstu, sprawia ona na mnie wrażenie sztuczności, nienaturalności, swoistej sterylności. Nikt normalny nie mówi na co dzień tak, jakby czytał z kartki prerenderowany tekst (a znam takich, co się zająkną nawet wtedy, gdy wystarczy przeczytać), a większość postaci ze świata Gothic nie wygląda na Szekspira czy Blake'a. Ciągle w tych polonizacjach zbyt mało gry aktorskiej i polotu, a zbyt wiele najzwyklejszej rutyny i rzemiosła.





Warto wspomnieć o tym, że w pudełku z grą znajdziemy coś poza płytkami, instrukcją i kartą rejestracyjną. Otóż dostaniemy jeszcze prezenty w postaci talii kart (52 nie najbrzydsze sztuki), przyozdobionych motywami z gry, oraz breloczek z logo Gothica (a muszę przyznać, że jest niczego sobie!).

W ramach podsumowania napiszę tylko, że po spolszczeniu Gothic nadal jest pozycją, w którą gra się z przyjemnością. :)

POLONIZACJA

7

Producent: Piranha Bytes ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.piranha-bytes.com ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** 16 MB minimum


■ na tle kilku innych "arcydzieł" polonizacji prezentuje się nieźle ■ bonusy w pudełku z grą


■ kwestie mówione brzmią trochę sztucznie

INFO

Not bad :).

GATUNEK: CRPG



FALLOUT PL

■ **Michał Łukasiewicz**

Fallout - hit wśród hitów, klasyka wśród klasyki. Kamień milowy gatunku RPG. Nareszcie w polskiej wersji językowej.

Należy zdać sobie sprawę z faktu, że Fallout nie jest nową grą - premierę miał ładnych parę lat temu. Istnieje jednak powód, dla którego warto jeszcze raz oddać się wędrówce po postnuklearnym świecie. Zaistniał on dzięki firmie CD-Projekt, która zdecydowała się spolszczyć grę. O tym, czy lokalizatorzy stanęli na wysokości zadania - za chwilę. Teraz pokrótce przypomnijmy fabułę pierwszego Fallouta. Sądzę, że warto to zrobić, ponieważ już niejeden pewnie widzi ją przez mgłę.

W niedalekiej przyszłości rozpętała się olbrzymia wojna, wojna o ropę i uran. Okrutniejsza od wszystkich poprzednich, niewyobrażalna w skutkach. Rok 2077 zapisał się na kartach historii najczarniejszymi literami. Tego roku właśnie zdecydowano się na użycie przerażającej broni nuklearnej. Wystarczyły zaledwie dwie godziny, by niebieską planetę zamienić w planetę śmierci, gdzie nic nigdy nie będzie wyglądało jak dawniej. Przeżyli tylko nieliczni - ci, którzy zdołali przewidzieć, do czego może dojść. W odpowiednim czasie zamienili swe przytulne mieszkanka na podziemne schrony. Dzięki temu ocaleli. Oto jednak nadchodzi nowe zagrożenie: brak wody, zepsuł się moduł odpowiedzialny za jej produkcję - Water Chip. W krypcie nie ma możliwości wytworzenia nowego. Jedyna nadzieja w tobie, graczu, któremu powierzona zostaje misja, a od jej powodzenia będzie zależeć przyszłość mieszkańców schronu. Nie masz wyboru - musisz opuścić podziemia i rozpocząć poszukiwania sprawnego chipa. Czas ucieka. Teraz liczy się każda sekunda i każda kropla wody.

Ta bardzo pesymistyczna wizja przyszłości to tylko jeden z czynników, jaki rozsławił Fallouta. Dużo większe znaczenie ma klimat wspaniale potęgowany przez niemniej rewelacyjną muzykę. Już samo intro znacznie odbiega od tego, co prezentują inne tytuły. Jest subtelne i wyważone. Doskonale wprowadza gracza w nastrój gry. I nie mówię, jak wyglądało to pięć lat temu - teraz wszystkie te elementy nadal wywołują niesamowite wrażenie. Fallout to niewątpliwie jedna z najbardziej klimatycznych gier, jakie kiedykolwiek wydano na PC.

Nie widzę już przeszkód, by zabrać się za ocenę lokalizacji. Trzeba wprawdzie zauważyć, że nie jest to lokalizacja tzw. "pełna", a "kinowa". Oznacza to tyle, że tłumaczeniu poddano wyłącznie pojawiające się podczas grania napisy. Wszystkie wypowiadane kwestie pozostały w oryginalnej, angielskiej wersji.

Żadnych rażących uchybień nie stwierdziłem. Fakt, niektóre teksty można było przetłumaczyć nieco inaczej - przyznacie zresztą sami, że "Złomowo" nie jest najlepszym odpowiednikiem "Junktown", mimo że słownikowo wszystko jest poprawnie. Ogólnie jednak od tej strony polska wersji spełnia oczekiwania. To samo tyczy się literówek. W czasie kilku dni, które spędziłem wspólnie z polskim Falloutem, nie udało mi się wytropić ani jednej. Nie pomogło nawet kilkakrotne czytanie komunikatów. Jestem jednak przekonany, że one gdzieś są. Muszą być! Niech nikt nie wmówi, że można - pisząc tyle tekstu - nie "walnąć się" ani razu. :-) No ale skoro nie ma dowodów, nie ma przestępstwa - czyli kolejny punkt na koncie autorów spolszczenia.



Kolejnym obiektem mojego zainteresowania była instrukcja do gry. W zasadzie powinienem powiedzieć pseudoinstrukcja - 8 stron suchego tekstu trudno określać inaczej. Brak jakichkolwiek obrazków mógłbym wybaczyć, ale w żaden sposób nie jestem w stanie pogodzić się z różnym tłumaczeniem tych samych wyrażeń w grze i instrukcji. Nie chcąc być gołosłownym, posłużę się przykładem - angielskie 'agility' w grze występuje jako "zręczność", w instrukcji pod kryptonimem "sprawność". Sytuację ratuje dołączona na CD pięćdziesięciostronicowa publikacja w formacie PDF, która wyjaśnia wszelkie aspekty gry. Tutaj niestety znów można się przyczepić do tego, że nikt nie raczył wspomnieć o jej obecności na łamach tej papierowej.



Przygoda, och przygoda...



Jak widać, nawet fonty są podobne do oryginalnych.

POLONIZACJA

7

Producent: Interplay ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** http://fallout.cdprojekt.com; http://www.interplay.com ■ **Wymagania:** P 90 MHz, 16 MB RAM, Win 9x/Me/XP, DirectX, SVGA 1 MB ■ **Akcelerator:** najzupełniej zbędny



■ spolszczenie nie popsuło gry ■ lokalizacja kinowa (dla jednych) ■ obszerna instrukcja w .pdf ■ cena na każdą kieszeń



■ lokalizacja kinowa (dla drugich) ■ to coś udające instrukcję (papierową)

INFO

Żeby jeszcze instrukcja była większa...

GATUNEK: AKCJA 3D/STRATEGIA

Hostile Waters

■ Takasha

Jest rok 2032. Od dwudziestu lat panuje na całym świecie pokój. Zjednoczona ludzka rasa staje się cywilizacją świata. Jednak widmo wojny i zagłady znowu pojawia się nad ludzką rasą. Organizacja skupiająca w swych szeregach magnatów starego porządku świata tworzy zalążek totalitarnego państwa na dwudziestu wyspach Pacyfiku. Wskrzesiła również wojenne technologie i przygotowuje się do ataku na bezbronną Ziemię.



Ludzkość już dawno zarzuciła produkcję broni... ale na szczęście na dnie Pacyfiku drzemie ostatni z krążowników Antaeusa. Jest to potężna jednostka wyposażona w nanofabrykę zdolną produkować czołgi, śmigłowce szturmowe i samoloty bojowe.

Aby ocalić świat i przynieść mu ostateczny pokój, ludzkość musi przypomnieć sobie, jak przygotować się na wojnę... aby odzyskać przyszłość, musi zabijać dla pokoju.



Co w pudełku

W pudełku z grą znajdziemy przede wszystkim dwie książeczki w języku polskim. Są to - instrukcja oraz informator. W Informatorze zamieszczono wszystkie informacje dodatkowe, jak np. scenariusz gry, opis dostępnych pojazdów, historię powstania gry, słowo o twórcy scenariusza (nawiasem mówiąc, jest nim słynny brytyjski autor komiksów Warren Ellis) itd.



■ Oprócz filmików w grze pojawiają się również dialogi tekstowe. Są oczywiście spolszczone.

Z kolei instrukcja to standardowa książeczka, w której znajdziemy info odnośnie sterowania pojazdami, opcje konfiguracyjne gry itd. Są tu również dane o przetwarzaniu, energii i naprawach Antaeusa - jego szczegółowy opis technicznych oraz istotne informacje o chipach osobowości (to one częściowo odpowiedzialne są za sterowanie statkiem macierzystym i pomniejszymi jednostkami). Wszystkie te ważne informacje ułatwiają grę i pozwalają lepiej wczuć się w atmosferę. Bardzo dobre spolszczenie i wysoka jakość graficzna instrukcji oraz informatora to na pewno duży plus publikacji.

ANTEUSZ

(ang. Antaeus), w mit. gr. najpiękniejszy i najpotężniejszy z gigantów, syn Posejdona i Gai (Ziemi); niezwyciężony w walce, jak długo dotyka Matki-Ziemi; pokonany przez Heraklesa, który uniósł go do góry.



■ Nie wszystko jednak zostało przetłumaczone. Podczas ładowania pojawiają się ekrany z profilami żołnierzy. Niestety po angielsku.

Pomocna dłoń

W Hostile Waters bardzo istotny jest tutorial, który zaprojektowano jako szereg okienek z tekstem - opisano w nim poszczególne kroki, jakie należy podjąć, aby ukończyć misję. Oczywiście tekst w okienkach jest po polsku. W zasadzie większość materiału tekstowego przetłumaczono - jednak nie wszystko. Niekiedy, np. w przypadku okienek z tabelami chipów żołnierzy, są one w języku angielskim (vide screen). Jest to dość istotne niedopatrzenie, które nie powinno mieć miejsca.

Nie mówimy po polsku

W grze spolszczenie ma nieco innych charakter niż bywa zazwyczaj. Przede wszystkim głos narratora oraz głównych postaci w grze, tj. Walkera i Church, nie zostały podmienione przez polskich lektorów - pojawiają się polskie podpisy. To rozwiązanie ma uzasadnienie, bowiem głosów do gry użyczyli znani, angielscy aktorzy.

Narratorem jest Tom Baker znany między innymi z roli Dr Who (1974) czy też tajemniczego Rasputina z filmu "Nicholas and Alexandra". Głos Walkera to z kolei kreacja Paula Darrowa znanego z serialu "Blake's 7", "Święty", "The Wind in the Willows" i wielu innych. W Polsce chyba najbardziej znana jest Glynis Barber, która użyczyła głosu Church. Grała m.in. w serialu "Dempsey and Makepeace", gdzie wcieliła się w rolę seksownej sierżant detektyw Harriet Makepeace.

Wodny świat

Hostile Waters jest nową grą akcji z elementami strategii, o której pisaliśmy już na łamach CDA. Dzięki Cenega Polska (właścicielem Cenegi jest IM Group) gra została obecnie spolszczona, co ułatwia zabawę dla osób, które nie znają zbyt dobrze języka angielskiego.

Podsumowanie

Hostile Waters w wersji PL na pewno pozwala lepiej zrozumieć i poznać zasady gry, jak i ułatwia realizowanie zadań misji. Dla wielu graczy nie bez znaczenie będzie również fakt, że w grze nie pojawiają się polscy lektorzy. Podobnie bywa z filmami kinowymi. Wielu widzów woli filmy z podpisami, zamiast nie zawsze dobre wersje dubbingowane. Natomiast spolszczenie tekstowej części gry okazało się w przypadku Hostile Waters bardzo dobrym rozwiązaniem.

POLONIZACJA

7

Producent: Rage ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.cenega.pl ■ **Wymagania:** P II 266 MHz 64 MB Windows 9X/ME/2000 ■ **Akcelerator:** konieczny

(+) ■ podpisy w filmikach ■ spolszczenie menusów ■ polskie teksty misji i zadań

(−) ■ nieco za małe litery w przypadku podpisów w filimików ■ niektóre okna z danymi nie zostały przetłumaczone

INFO

Anteusz w królestwie Posejdona.

■ Michał Łukasiewicz

Mistrzostwa Świata w piłce nożnej w Japonii i Korei coraz bliżej. Są one tym ważniejsze dla nas, że wreszcie znów w tym największym piłkarskim święcie udział wezmą nasi reprezentanci. Przerwijmy na chwilę odliczanie godzin do rozpoczęcia imprezy i wróćmy myślami do tego, czego doświadczyliśmy przed czterema laty. Pretekstem niech będzie gra World Cup 98.



World Cup 98

Za przeniesienie ostatnich mistrzostw XX wieku na monitory komputerów zabrał się nie kto inny jak zdecydowanie najlepszy w branży team EA Sports. Warto wspomnieć, że atmosfery Mundialu uświadczyć można było już w ich wcześniejszym produkcie - FIFIE 98: Road to World Cup. Gra umożliwiała poprowadzenie wybranej drużyny przez wszystkie szczeble eliminacji oraz zagwarantowanie sobie wyjazdu (niestety tylko wirtualnego) do Francji. W World Cup możemy natomiast brać udział jedynie w rozgrywkach finałowych, a każda z 40 występujących w grze drużyn bądź zakwalifikowała się do udziału w "prawdziwych" mistrzostwach, bądź odpadła dopiero w meczach barażowych. Tak więc na próżno szukać wśród dostępnych zespołów polskiego, który cztery lata wstecz nie miał tyle szczęścia co teraz. W grze nie uświadczymy także klubów piłkarskich - są tylko reprezentacje. Pocieszający jest za to fakt uzyskania możliwie największej aktualności składów - choć nijak mają się one do obecnych, można łatwo, a co ważne - przyjemnie sprawdzić, kto udzielał się na jakim froncie.

Do czego zdążyło przyzwyczaić nas EA Sports - grę rozpoczyna efektowne intro. Tym razem w roli głównej nie występują piłkarze (ci oczywiście także się pojawiają), a oficjalna maskotka mistrzostw - sympatyczny Footix. Abstrahując nieco od tematu, warto wspomnieć, że imię to nadali mu sami Francuzi, głosując w czymś w rodzaju audiotele. Niewiele brakowało, by kogut zwał się Raffy, Zimbo lub Gallik. Gdy interko spełni misję, wprowadzając nas w klimat gry, momentalnie zostaniemy przeniesieni do menu głównego. Tutaj także czeka nas spotkanie z maskotką oraz przewodnim utworem, jakim został "Tubthumping" w wykonaniu formacji Chumbawamba. Wszystko to sprawia, że jak najszybsze uporanie się z kolejnymi menusami wcale nie jest zalecane. Warto chociaż przez chwilę poobserwować żonglującego piłką Footixa lub posłuchać dobiegającej z głośników muzyki. Dzięki temu grę przestaje się postrzegać jako symulator piłki nożnej, a jako komputerową wersję mistrzostw (dostrzegacie tę subtelną różnicę?).

Menu oferuje dostęp do podstawowych trybów gry: Friendly (mecz towarzyski), World Cup (finały mistrzostw), Training (trening) oraz Penalty Shootout (rzuty karne). Oprócz tego istnieje także pewien ukryty, acz bardzo interesujący tryb, ale o nim słów kilka dopiero za chwilę. Teraz natomiast przyjrzyjmy się dokładniej samym finałom, bo to dla nich przecież stworzono tę grę. Jak wiadomo, są one podzielone na dwie części: rozgrywki grupowe (gdzie możemy sobie pozwolić nawet na porażki, choć możliwość "wyjścia" z grupy w takim przypadku znacznie się komplikuje) oraz na fazę rozgrywaną systemem pucharowym, w której uczestniczy 16 wyłonionych uprzednio "jedenastek". Tam nie można już grać na pół gwizdka - przegrany odpada i przynajmniej na cztery lata może zapomnieć o pucharze. W razie zakończenia podstawowych dwóch odsłon remisem rozgrywany jest tzw. 'golden goal' - w nim zwycięzcą okazuje się ten, komu wcześniej uda się trafić do bramki rywala.









Na chwilę przed ważnym spotkaniem.


Olo Footix - oficjalna maskotka France '98.



Jeśli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, dochodzi do rzutów karnych (dlatego warto przed decydującymi starciami poświęcić kilka minut na szlifowanie tego elementu gry). Ale po co w ogóle brać udział w tych wirtualnych mistrzostwach - zaledwie po to, by ujrzeć naszą wirtualną drużynę z dumą dzierżącą w rękach niemniej wirtualne trofeum? Z takiego założenia wyszli widocznie autorzy gry, którzy postanowili nieco bardziej nagrodzić gracza za trud włożony w pokonanie komputerowych przeciwników. Niejako premią za zdobycie mistrzostwa jest otwarcie dostępu do wspomnianego wcześniej ukrytego trybu - Cup Classics. Pozwala on na rozgrywanie historycznych meczy finałowych.

Ludzie z EA Sports postarali się o prawdziwe nazwiska biorących w nich udział zawodników, popracowali także nad ich wyglądem, a i piłka jakby niedzisiejsza. To w połączeniu ze stylizowaną na ówczesne czasy oprawą (niektóre mecze "serwowane" są w formie czarno-białej, ujęcia z innych wyglądają jak sepia) tworzy niezwykle łakomy kąsek dla fanów futbolu w jego pełnym wymiarze. Nie na tym koniec historycznych akcentów w World Cup 98. W przerwie każdego spotkania, oprócz danych statystycznych, otrzymujemy pytanie a propos minionych mistrzostw. Mamy całą drugą połowę na przemyślenia i dopiero po jej zakończeniu dowiadujemy się, czy typowana przez nas odpowiedź jest poprawna. Kilka z pytań, na które natrafiłem, związanych było z sukcesami naszej drużyny sprzed prawie 30 lat. Dobrze było się upewnić, że o tych wydarzeniach pamiętamy nie tylko my.

Ci, którzy regularnie kontrolują jakość kolejnych gier z serii FIFA (World Cup jest tworzony na tym samym engine'ie), często czują pewien niedosyt - myślą: "to już było". Zauważcie jednak pewną prawidłowość - od czasów FIFY 98 mówi się, że kolejne jej edycje nie wnoszą nic specjalnie nowego, a zmiany (z wyjątkiem aktualizacji składów) są prawie niezauważalne. Porównajcie teraz screeny z World Cup 98 i chociażby FIFY 2002. Różnice widać jak na dłoni. Nie są to jednak zmiany tak kolosalne, by nie skusić się na rozegranie chociaż jednego spotkania w barwach World Cup 98 (chyba to mundialowe szaleństwo zaczyna i mnie dopadać :-)). Po dłuższym czasie obcowania z grą naprawdę zapomina się o lepszych graficznie produkcjach. Zaczyna się liczyć tylko strzelenie zwycięskiej bramki lub "dowiezienie" korzystnego wyniku do końca. Dlatego właśnie nie będę się rozwodził nad grafiką - jaka jest, każdy widzi i albo się z tym pogodzi, albo ominie go szansa na przeżycie France '98 raz jeszcze.

Do omówienia pozostały jeszcze wrażenia artystyczne. Muzyka jest jedną z mocniejszych stron gry - zwłaszcza teraz, gdy na fascynację grafiką mogą pozwolić sobie tylko ci, który ostatnie kilka lat zwyczajnie przespali. "Tubthumping" idealnie pasuje do założeń gry, a pozostałe utwory także nastrajają pozytywnie i nie trzeba ściszać głośników. Na odbiór World Cup 98 ma również wpływ pokaźna ilość filmików. Przed każdym meczem możemy obejrzeć krótką, ale efektowną prezentację obiektu (jednego z dziesięciu realnie istniejących), na którym przyjdzie nam rywalizować o tytułowy World Cup. Istnieją









Mundialowe ciekawostki

OTO LISTA DRUŻYN, KTÓRE ZDOBYŁY MISTRZOSTWO ŚWIATA (w nawiasach miejsce zawodów):

1930 r. - Urugwaj (Urugwaj)
1934 r. - Włochy (Włochy)
1938 r. - Włochy (Francja)
1950 r. - Urugwaj (Brazylia)
1954 r. - RFN (Szwajcaria)
1958 r. - Brazylia (Szwecja)
1962 r. - Brazylia (Chile)
1966 r. - Anglia (Anglia)
1970 r. - Brazylia (Meksyk)
1974 r. - RFN (RFN)
1978 r. - Argentyna (Argentyna)
1982 r. - Włochy (Hiszpania)
1986 r. - Argentyna (Meksyk)
1990 r. - RFN (Włochy)
1994 r. - Brazylia (USA)
1998 r. - Francja (Francja)



LICZBY
France 98 obserwowało łącznie prawie 40 miliardów ludzi na całym świecie. Na stadionach znalazło się ponad 2,5 miliona widzów. Każdego dnia oficjalną stronę mistrzostw odwiedzało prawie 20 milionów osób.

NAJLEPSZA TRÓJKA
Zdobywcą pucharu świata okazał się zespół gospodarzy. Francuzi pokonali w finale 3:0 obrońców tytułu Brazylijczyków. Zwycięstwo było bezprzeczne, chociaż kilka miesięcy wcześniej mało kto przewidywał taki rozwój wydarzeń. Jak na ironię, wkrótce po Mundialu z posady zrezygnował trener drużyny (co zapowiadał już od jakiegoś czasu, ale chyba nikt nie sądził, że nie zmieni swojej decyzji po tak udanych występach podopiecznych).

Typowana do pierwszego miejsca Brazylia nieco zawiodła fanów, będąc "dopiero" druga. W zamykającym imprezę meczu, o którym było zresztą sporo spekulacji, Brazylijczycy grali nieskutecznie jak nigdy dotąd. Masa błędów popełnionych w obronie i nie wykorzystywanie szans na zniwelowanie strat przyniosło taki a nie inny wynik.

Największą niespodziankę sprawiła drużyna chorwacka. Co ciekawe, nie brali oni nigdy wcześniej udziału w finałach! Sukces to tym większy, że królem strzelców został napastnik chorwacki - Davor Suker.

OFICJANA PIŁKA
Producentem oficjalnej piłki France '98 była firma Adidas. Ze względu na swą "trójkolorowość" została ochrzczona jako Tricolore. Czas potrzebny na ręczne uszycie takiej piłki wynosi cztery godziny. Precyzja wykonania ma odbicie w jej "możliwościach".

Oprócz strony wizualnej ważną rolę w tego typu grach odgrywają komentarze. Tutaj mam dobrą wiadomość dla tych, których znany z ostatnich FIFA(ek) duet Andy Gray i John Motson doprowadzał do stanu - powiedzmy - "niezdolności do podejmowania przemyślanych decyzji". W World Cup 98 usłyszymy tylko jednego z tych panów - Motsona. Drugim sprawozdawcą jest Chris Waddle, który swego czasu sam biegał za łaciatą po murawie. Komentarze wydały mi się całkiem udane. Nie wiem, czy to zasługa nowego (w zasadzie starego :-)) głosu, czy po prostu programiści dali z siebie wszystko.

także filmiki "okolicznościowe" - wyświetlane są m.in. po tym, kiedy nasza drużyna zwycięsko wyjdzie z ostatniego finałowego starcia.

Nie będę dłużej przekonywał, że warto odkurzyć płytkę z World Cup 98 i zagrać ponownie. Nie będzie to czas stracony - przy okazji będziecie tacy jak pracownicy EA Sports, bo oni też czasu nie tracą. To "niestety" widać. :-) Miłej zabawy!



Wydawca: **EA Sports**
Wymagania sprzętowe: **P200, 32 MB RAM**

Legacy of Kain
Soul Reaver

Swiat Podziemi (Underworld)

Narodziłeś się ponownie... i ruszasz w podróż po Nosgoth. Na początku dowiesz się, że zaczynasz grę jako Raziel, jeden ze slug Kaina. Miałeś dar, którego Kain (powodowany świńską zazdrością) cię pozbawił i cisnął w Otchłań. Od kompletnej zagłady ocalił cię Starszy. Z wielu życiowych celów został ci jeden - Zemsta. Zaczynasz w Krainie Widmowej (Spectral Realm). Zaczynasz tu grę za każdym razem, gdy załadujesz zapisaną wcześniej grę. Taki kaprys twórców. Nawet jeżeli zapisałeś grę (mówiąc po polsku, zrobiłeś sejw) w - powiedzmy - Wyroczni, zaczniesz tutaj, dlatego przede wszystkim musisz zlokalizować Warp Gate (powiedzmy, że polskim odpowiednikiem tej nazwy byłoby określenie "studnia pomiędzy wymiarami"), bo inaczej cała robota na nic. Ponieważ gra nie zawiera opcji treningowej, tu, a nie w innym miejscu, musisz poćwiczyć życie Rozdzieracza Dusz (Soul Reavera). Trzeba ci się nauczyć, jak przyjmować pokarm, walczyć, skakać nisko i wysoko, ślizgać się i zmieniać wymiary rzeczywistości (planes). Ponieważ nic ci tu nie grozi, radź sobie sam, my zaś od razu zaczniemy w...

Stonehenge

Po przeniesieniu się do innego wymiaru za pierwszym razem trafisz w miejsce, gdzie otaczają cię kolumny, jak w Stonehenge. Zapamiętaj to miejsce, bo jest czymś w rodzaju stacji przejściowej do Wyciszonej Katedry (Silenced Cathedral). Zwróć uwagę na wyjście z bramą i dziwaczną ścianę. Ruszaj do jedynego, osiągalnego na razie wyjścia. Uważaj na wodę. Pierwsze starcie z wampirami to utarczka z synami Dumaha. Zapamiętaj niewielką sadzawkę w tej komnacie, później trzeba ci tu będzie wrócić. Po zabiciu wrogów podejdź do bloku - dowiesz się, że możesz przesuwać trwałe przedmioty, naciskając i trzymając wciśnięty klawisz akcji. Przesuń blok pod odległą ścianę - odsłonisz przejście, które cię zawiedzie na szczyt Kolumn.

Kolumny (The Pillars)

Ślepy zaułek - musisz użyć Zdolności przenikania przez ściany (Walk-Through Wall). Weź broń i idź na prawo, do budynku Klanu Kolumniarzy (Pillars Clan). W wąskim przejściu nauczysz się skradać. Podkradłszy się do ofiary - jeżeli masz broń - stań na wprost, naciśnij trójkąt (autoaim) i puść. Otwórz studnię (Warp Gate) i przejdź na wiszący most. Jesteś w Otchłani.

Otchłań (Abyss)

To największe skrzyżowanie dróg w grze. Daje ci dostęp do wszystkich głównych klanów i rejonów z bonusami. Idź, jak cię kieruje Starszy. Twój klan jest na zachodzie.

Klan Raziela (Raziels Clan)

Przeskocz i przejdź przez następne drzwi. Idź aż do kolejnego dziedzińca. Gdy się uporasz z wampirami, brama otworzy się ponownie. Niedaleko wyjścia po lewej znajdziesz kamienny blok. Przesuń go do przeciwległej ściany i na razie tam zostaw - później będzie jak znalazł. I przejdź do kolejnego rejonu. Na samym szczycie znajdziesz po prawej Warp Gate (dla wygody od tej chwili będziemy je nazywali WG) i drzwi z lewej. Aktywuj WG i przejdź do drzwi. Zapamiętaj wodę z lewej i idź do kolejnych drzwi. Dotarłeś do Ośmiokątnego Dziedzińca (Octagonal Courtyard)



Nekropolia: Obdzieracz (Necropolis: Skinner)

Nie masz tu za wiele roboty, idź przed siebie, aż dotrzesz do miejsca z blokiem po prawej. Przeciągnij blok na lewo i przeskocz do następnego rejonu. Zobaczysz wizje twoich martwych braci. Idąc w lewo (albo w prawo) i walcząc niczym wściekła mrówka, przebij się na górę i do WG.

Przejdź przez jedyne dostępne wyjście. Trafisz nad rozległe jezioro. Przejdź w prawo i przesuń blok najdalej jak się tylko da ku końcowi sześcianu. Zostaw blok, podejdź na środek, gdzie zobaczysz wystające w wody kamienne bloki. Przeskocz po nich na drugą stronę. Uważaj, by nie spaść, bo będziesz musiał zaczynać od nowa. Wejdź do Wielkiej Krypty (Large Crypt)

Dziedziniec (Octagonal Courtyard)

Walcząc zaciekle, przebij się do szczytu spiralnych schodów. Dotarłszy tam, zauważysz przełącznik na odległej ścianie. Będziesz tu musiał wrócić, gdy opanujesz umiejętność Kurczenia (Constrict). Aktywuj przełącznik i przejdź po moście.

Wielka Krypta

Na początek znajdź parę kamiennych bloków z symbolem Rodzieracza Dusz. Zapamiętaj te bloki i idź w dół. W przestrzeni materialnej nie masz stąd wyjścia. Stań blisko wejścia i przejdź w przestrzeń Widmową (Spectral Plane). Poznasz kolejnego wroga. Zwróć uwagę na ścianę z lewej. Ma występy, po których możesz teraz podejść wyżej. Zlokalizuj Portal Plane i cofnij się w przestrzeń materialną. Przeskocz w lewo i znajdź kamienny blok. Przesuń go do dziury w ścianie. Gdy się z tym uporasz, podniesie się furta. Skocz na belkę i przejdź na drugą stronę. Spójrz w dół - zobaczysz coś w rodzaju podium czy szafotu. Jest takie z każdej strony. Gdy zeskoczysz na jedno, podniesie się drugie. Utkniesz w komnacie z alkową po jednej stronie, wielką jamą pośrodku i bez niczego, co się da ruszyć. Po przeciwnej stronie jest ukryty kamienny blok. Wyciągnij go ze ściany i zepchnij wzdłuż jamy. Postaraj się przemieścić go do alkowy w przeciwnej ścianie. Podniesie to dolną zaporę.

Przejdź w plan widmowy i podejdź po półce do belki. Skocz do podniesionego szafotu (jeśli zrobisz to jako Materialec [w Planie Materialnym], szafot opadnie), a potem przejdź do kolejnej belki i platformy. W następnym pomieszczeniu znajdziesz dwa bloki z symbolami. Dopasuj bloki do alków z symbolami, a wtedy otworzą się wrota. Drugi blok zwykle ułożyć jest nieco trudniej. Teraz zobaczysz blok na półce - zepchnij go w dół. Jeśli przesuniesz go jak wcześniej, wyląduje na szczycie poprzedniego. Zeskocz na sześcian i przesuń oba bloki w prawo, by uzyskać dostęp do Krypty Głównej.

Krypta Główna (The Main Crypt)

Ale się wpakowałeś, co? Nie pękaj, nie będzie tak źle, jak się spodziewasz. Rozejrzyj się za przełącznikiem na ścianie i dźwignią w posadzce. Rusz przełącznikiem i zjedź windą w dół. Znajdź Maszynownię (Engine Room). Odszukaj przełącznik i korbę. Aktywuj przełącznik korbą. Uruchomiłeś silnik, podjedź windą do góry i rusz dźwignię. Zapadnie się podłoga. Zejdź i wyciągnij ze ściany srebrny blok. Otworzy to jedną z nisz na prawo od bloku. Idź, aż trafisz na dolny poziom. Skocz na półkę - zobaczysz cztery belki podtrzymujące strop i cztery kamienne ogniste bloki. Przesuń każdy z bloków pod belkę, by spalić podpory stropu i zwalić dom. Jeżeli zerkniesz na posadzkę, zauważysz linie, które ciągną się od bloków do rogów w środku. Ustaw odpowiednio każdy z bloków i podłoga opadnie na niższy poziom. Zeskocz w dół i ruszaj na spotkanie z Pierwszym Twardzielem.

Twardziel 1 - Melchiah

Patrz uważnie i zapamiętaj scenę wejściową. Melchiach jest (chyba) zbudowany z odpadów po Teksańskiej Masakrze (tej z piłą łańcuchową). Powolne to bydlę, potrafiące jednak przenikać przez ściany. Unikaj starć bezpośrednich. Z każdej strony pomieszczenia jest niewielka nisza z dźwignią i centralną klatką spiralną pośrodku. Jak sobie poradzić z Melchiahem? Podbiegnij do boku jednej albo drugiej bramy i wskocz na półkę, by dotrzeć do dźwigni. Trzymaj dźwignię, dopóki Melchiah nie podejdzie pod bramę - i trach! Trzeba dokładnie wyliczyć czas. Ale to nie koniec, bydlę jest twarde jak rasowy polityk - zeskocz, którędy przyszedłeś i zrób to samo z drugiej strony. Kiedy przygwoździsz go dwa razy, wskocz do klatki na środku. Poczekaj, aż potwór zacznie się wciskać do klatki, wyskocz i pognaj do korby przy tronie (pośrodku). Kiedy pokonasz Melchiacha, zostaniesz wynagrodzony zdolnością Przenikania Przez Bariery. Od tej chwili możesz przenikać przez wrota przedtem dla ciebie zamknięte (niezależnie od stanu twojego zdrowia i tylko na Planie widmowym. W tym miejscu proponujemy zapisać grę. Możesz teraz dokonać wyboru - kontynuować marsz lub ruszać po pierwszy Glif. Jeżeli nie zamierzasz udać się po Glif, możesz później wrócić do tej części solucji.

Kto czyta, nie błądzi.



Glif Siły (Force Glyph)

Opuściwszy klan Melchiaha, wskocz do wody i przenieś się do Planu widmowego. Są tu dwie bramy, przez które możesz przejść. Za jedną jest Żeton Zdrowia (Health Token), za drugą Glif Siły. Przejdź przez bramę i znajdź Portal Plane, by przejść w plan materialny. W komnacie, gdzie jest Force Glyph, pchnij trzy kolumny, tak by upadły ku środkowi pomieszczenia. Masz pierwszy Glif! Użyj go, gdy ktoś przyprze cię do rogu. Komnata przekształciła się w miejsce bonusu (to błękitne świecące na podłodze). Wracając tu, możesz odzyskiwać punkty mocy Glifu. Teraz cały świat się nieco zmieni. Znajdziesz Energię Glifu w tych miejscach, gdzie przedtem jej nie było.

Rejon Żetonu Zdrowia (Health Token)

Obok bramy do Glifu Siły jest żeton Zdrowia. - jeżeli chcesz, możesz znaleźć jeszcze dwa inne.

Pierwszy - jest tam, gdzie po raz pierwszy spotkałeś Synów Dumacha. Żeton jest w niewielkim rowie.

Drugi - w rejonie klanu Raziela. Wskocz na blok, który wcześniej przesunąłeś. By kontynuować grę, wróć do budynku klanu Kolumniarzy. Wcześniej nie mogłeś tu wejść - drzwi zresztą nadal są zamknięte. Jedyny sposób, to przejść daleko w prawo.



Kolumny: Sanktuarium Klanów

Weź Żeton zdrowia. Odszukaj Portal Plane i przejdź w Plan materialny. Zniszcz dwa wampiry, by otworzyć Bramę. Przejdź w Plan Widmowy i ruszaj którąkolwiek z dróg. Przejdź przez Bramę i przy następnym Portalu znów wróć do Planu Materialnego. Wejdź, by spotkać się z Kainem.

Twardziel Nr 2 - Pierwsze starcie z Kainem

Po scenie otwierającej Kain zniknie. Będzie się teraz pojawiał znienacka w rozmaitych miejscach pomieszczenia. Aby go pokonać, trzeba ci go trafić trzy razy, kiedy jest widoczny. Wiedz o tym, że jeżeli cię trafi, doznasz poważnych obrażeń i przeniesiesz się do Królestwa Widm. Kiedy go trafisz trzy razy, Kain złamie Rozdzieracz nad głową Raziela i zniknie. Rozdzieracz Dusz stanie się częścią ciebie. Masz teraz potężną broń - doskonały miecz. Pojawi się Aerial. A komnata przekształciła się w pomieszczenie z bonusem. Możesz się uzdrowić, dostać nowe punkty do Glifu i uzyskać trochę informacji od Aerial. Potraktuj drzwi Rozdzieraczem i wróć do Stonehenge.

Wyciszona Katedra

Wejdź w kanion po lewej i przejdź przez bramę. Idź po ścieżce, aż trafisz na katedralny most zwodzony (w kanionie obok mostu jest WG). Podejdź do drzwi i walnij w nie Rozdzieraczem. Przejdź w Plan Widmowy i wejdź do środka. Skręć w prawo i przy Portalu wróć do rzeczywistości materialnej. Powinny tu na ciebie czekać dwa pająki. Przeskocz nad wodą i przebij się aż do drzwi. Wyjdziesz na Dziedziniec.

Dziedziniec

Zapisz grę. Aby iść dalej, trzeba ci będzie dokonywać karkołomnych skoków i kaskaderskich sztuczek. Spójrz w prawo. Skocz na półkę, a z niej na dach. Poszukaj najwyższego dachu z belkami i półką z boku. Aby się tam dostać, wykorzystaj zdolność skoków i ślizgu. Odwróć się ku przodowi i skocz na dach pośrodku. Który? No, jeżeli dostałeś się aż tutaj, powinieneś zobaczyć niewielką kamienną platformę i półkę. Skocz wysoko na lewą półkę, tak byś mógł dotrzeć do prawej. Powinna być tam broń. Teraz możesz się prześlizgnąć na dach przed tobą i na małą półkę. Z małej półki możesz dostrzec inną po drugiej stronie, a stamtąd możesz się już dostać do Katedry. Na razie zapomnij o wejściu środkowym (zerknij w dół, a przekonasz się, że są też wejścia z prawej i lewej) i idź, aż zobaczysz pająka owijającego w swoją sieć jakiegoś człowieka. Skocz na lewą półkę i podejdź do pomieszczenia głównego. Trafiłeś w miejsce z pokręconymi rurami i jama pośrodku. Trzeba dostać się na górę, ale też strumień powietrza skierować w jamę. Nie skacz przypadkiem do jamy.

Komnata Główna

Podejdź do rury z lewej i w głębi i przejdź w Spectral Plane. Przejdź wzdłuż rury, aż dotrzesz do Platformy Planarnej. Wróć na Plan Materialny i skocz ku platformie nad twoją głową. Idź, aż dotrzesz do półki z dwoma drzwiami i przełącznikiem. Aktywuj przełącznik i z dołu wysunie się drewniany miech. Aby uruchomić drugi, trzeba aktywować kolejny przełącznik. Podejdź do drzwi z prawej - będzie to twoja pierwsza układanka. Przejdź w plan materialny i skończ układankę. Proponujemy, żebyś zaczął od bloku z lewej ściany. Są tu też dwa pająki, więc uważaj. Jeśli nie masz broni, spal je ogniem. Po dokończeniu układanki wysunie się półka, tak że będziesz mógł dotrzeć do ostatniego przełącznika (lewe drzwi). Wejdź i aktywuj przełącznik. Teraz opuści się druga drewniana platforma. Zeskocz na drewniane miechy, by odwrócić przedmuch. Skocz w jamę i rozłóż skrzydła.

Komnaty Dzwonów (The Bell Rooms)

Zapisz grę (Save). Podskocz - trafisz do rozległego pomieszczenia z kolumnami (co prawda kolumny są wszędzie). Lewa ścieżka wiedzie ku wąskiemu przejściu zakończonemu dzwonem (dzwon nr 1). Idąc prawą, trafisz do wielkich szklanych białych drzwi. Idź ku drzwiom w oknie. Trafisz na dwie komnaty z zagadkami, z którymi musisz się uporać zanim ruszysz dalej. Pomiędzy nimi jest dzwon (dzwon nr 2). Każda z łamigłówek jest oparta na tym samym koncepcie - trzeba ruszając blokami przywrócić ciąg powietrza w rurach. Wkładając blok na właściwe miejsce, usłyszysz miłe kliknięcie. Rzecz nie jest trudna, ale czasochłonna. Po rozwiązaniu zagadki ujrzysz pękającą szklaną kopułę nad kolejnym problemem. Teraz uważaj. Zadzwoń w drugi dzwon i pogoń do pierwszego, by weń uderzyć, kiedy w powietrzu trwa jeszcze dźwięk poprzedniego. Podwójny jęk dzwonów rozbije szklany mur blokujący ci drogę. Na prawej ścianie powinna być korba, która uruchamia drzwi z mechanizmem zegarowym. Otwierają się na trzy sekundy czy coś koło tego - dlatego ważne jest rozwalenie szklanej ściany. Skocz na platformę z korbą, uruchom korbę, a potem szybko przejdź w Spectral Plane. Ślizgiem sfruń do otworu. Wejdź w drzwi na prawo obok pierwszego dzwonu. Trafisz do komnaty z rurami ciągnącymi się w górę.

Komnata zaworów

Użyj rur jak schodów, by dotrzeć do poziomu znajdującego się nad tobą. Idź po ścieżce, aż dotrzesz do Portalu i przejdź na płaszczyznę materialną (Material Plane). Teraz wróć do drzwi z mechanizmem zegarowym. Użyj zaworu na przeciwległej ścianie, by zablokować drzwi w otwartej pozycji. Ruszaj do pomieszczenia po drogiej stronie komnaty zaworów. Otwórz drzwi i przeskocz do następnych. Przejdź przez bramę ku kolejnej łamigłówce. Podczas zabawy z układanką trzeba ci uważać na pająki. Gdy ułożysz cztery bloki we właściwych niszach, opadną kolejne cztery, by mógł ułożyć wszystko do końca. Otworzy się konstrukcja w innej komnacie, gdzie jest Żeton Zdrowia. Wróć ponownie do rur. Od Portalu Planarnego skieruj się wedle pierwszej od lewej ku dużej, czerwonej bramie. Powinieneś trafić do komnaty ze szklaną kopułą. Kopuła osłania przełącznik do szybu obok niej. Musisz rozbić dwie pozostałe kopuły. Przejdź przez bramę i używając Portal Plane przenieś się na drugą stronę. Przejdź lewym korytarzem do Komnaty Zaworów Nr 1.

Komnata Zaworów Nr 1
Są tu trzy zawory. Otwórz dwa najbliższe. Pęknie jedna z dwu pozostałych kopuł. Teraz idź do bramy i drugim korytarzem przedostań się do Komnaty Zaworów Nr 2.

Komnata Zaworów Nr 2
Są tu trzy zawory. Otwórz dwa najdalsze. Wszystkie kopuły rozbite. I wszystkie przełączniki dostępne. Aktywuj przełączniki i wejdź do szybu. Unosząc się w powietrzu, zauważ, że rury nie są ukończone. Popchnij je tak, by były DWA połączenia i wskocz w wejście nad rurami.

Pomieszczenie Trzech Rur

Jesteś w pomieszczeniu z trzema rurami z lewej i dwoma wielkimi blokami (i przełącznikami) po prawej. Trzeba uruchomić trzy rury, byś mógł podfrunąć wyżej. Rusz dwa przełączniki na podłodze, by przesunąć bloki. Teraz musisz się dostać do odsłoniętego właśnie otworu. Skocz na podium, by dosięgnąć do przejścia. Przejdź przez bramę i w dół. Przenieś się ponownie do Planu Materialnego i obróć kołem. Przejdź do pozostałych rur z prawej i wejdź do korytarza wyżej. Jak przedtem wespnij się po rurach do góry. Pośrodku jest tu przełącznik i stos bloków po drugiej stronie. Podciągnij bloki, byś mógł aktywować przełącznik. Potem podciągnij bloki do wejścia, bo trzeba ci będzie jakoś się stąd wydostać. Kiedy podciągniesz bloki, opadną inne, tworząc coś jakby rampę. Wejdź po niej wyżej. Trafisz do komnaty z rurami i przełącznikiem na górze. Pchnij pionową rurę, by dopełnić połączenia, co pozwoli uzupełnić ciśnienie w pomieszczeniu z trzema przewodami. Wróć tam i wskocz na podmuch, by cię uniósł do kolejnego Twardziela. Zephon nie lubi czekać.



Twardziel nr 3 - Zephon

Przed wejściem do jego legowiska aktywuj WG i zapisz grę. Zephon wygląda jak Królowa Obcych. Paskuda - inaczej się nie da określić. Poskacz wokół łap, by bestia zaczęła nimi uderzać - łapy ugrzęzną w posadzce. Wal po nich, aż bydlę złoży jajo. Podnieś je i podbiegnij z nim do pochodni. Unikając łap i szponów, zapal jajo i ciśnij nim w łeb potwora (L2 i R2, by dobrze wycelować). Wszystko trzeba powtórzyć trzy razy. Jeżeli nie uda ci się z łapami, wal w podbrzusze - też skutkuje. Po pokonaniu Zephon uzyskasz zdolność pełzania po ścianach. Działa tylko na planie materialnym. Kiedy Raziel skoczy na jakąś ścianę, przylgnie do niej, czepiając się szponami. Niestety, ponieważ ma wtedy zajęte łapy, nie może walczyć. Ściany, po których może łazić, są gładkie z liniami.

Kolumny

Jesteś teraz alpinistą co się zowie. Mógłbyś teraz zdobyć kilka Glifów, proponujemy jednak, byś się wstrzymał i pierwej nauczył się pływać. Użyj Warpgate, by przenieść się do kolumn. Ruszaj tam, gdzie po raz pierwszy biłeś się z Kainem. Porozmawiawszy z Aerial, wespnij się na kolumnę i idź po krawędzi, aż dotrzesz do wyjścia. Wybierz dowolne drzwi, trafisz i tak w to samo miejsce. Na wirydarzu idź jedyną wąską ścieżką na lewo od bramy. Zawiedzie cię ona do grobu Serafana.

Grobowiec Serafana

Warpgate jest na lewo od okrągłych kolumn. Uporawszy się z tym, ruszaj ku środkowej bramie. Przejdź na Spectral Plane i przedostań się przez Bramę. Użyj Portal Planar, by wrócić i wejdź w kolejne drzwi. Wyciągnij blok ze ściany i wejdź do grobowca.

Grobowiec

Po obejrzeniu mikroscenki wejdź na środek komnaty i przenieś się do Spectral Plane. Spadniesz do komnaty leżącej niżej. Wyjdź przez kolejną bramę.

Twardziel Nr 4 - Morlock

Wejdź w Planar Portal i przenieś się do Material Plane. Gdzieś pośrodku komnaty pojawi się Morlock. Może on razić na odległość pociskami siły. Ruszaj na niego, dopóki jest oszołomiony i przyłóż mu Rozdzieraczem - albo wepchnij go do wody. Załatwiwszy go, uzyskasz zdolność uderzeń telekinetycznych (Force Projectile Ability). Aby jej użyć, naciśnij i przytrzymaj trójkąt. Możesz używać tej sztuczki na obu planach. Raziel potrafi teraz walić na odległość energią telekinetyczną - we wrogów i przedmioty. Odlatują w tył. Kruche przedmioty w ogóle rozlatują się w kawałki. I dobrze!

Grobowiec Sarafana - ciąg dalszy

Nowej zdolności użyj, by pchnąć mały blok w odległej ścianie. Wyjdź z komnaty przez objawiony właśnie otwór. Przedostań się dalej i w kolejnej sali z kolumnami wejdź do wody. Na jednej z kolumn jest Planar Portal - użyj go, by wrócić ma Material Plane (MP). Skocz na ścianę i podpełznij po niej ku półce. Skocz i przeleć ku kolumnie z lewej. Na następnej kolumnie jest blok zamykający ci drogę. Zrzuć go telekinetycznie i znów ześlizgnij się na nią (kolumnę). A potem znów skok i ślizg ku półce. Z niej skocz ślizgiem ku kolumnie z lewej. I znów ku półce.

Skrzyżowanie

Dotarłszy do skrzyżowania, staniesz przed koniecznością wyboru dróg. Schody zawiodą cię do komnaty z bonusem - usprawnienie Eldritch Glyph. Aby otworzyć drzwi, użyj zdolności uderzenia telekinetycznego (projectile). Teraz ruszaj w prawo i przejdź przez bramę. Podejdź po schodach do pomieszczenia z klatką pośrodku na posadzce. Użyj Force Projectile (w planie materialnym), by odepchnąć kamienny blok pod tylną ścianę klatki. Przejdź (widmowo) przez klatkę i korzystając z bloku, podskocz do górnego korytarza. Idź, aż dotrzesz do zbiornika wody.

Zaczynasz poziom Zatopionego Opactwa (Drowned Abbey Level).

Zatopione Opatcwo

Z pólki zobaczysz łódź na dnie. Przejdź na MP i sfruń ślizgiem na łódź. Przejdź na wyższy pokład i przenieś się na Spectral Plane (SP). Teraz powinieneś móc skoczyć na niezbyt odległą półkę. Znów przejdź na MP i otwórz drzwi, które cię zawiodą do pomieszczenia o dwu wyjściach (prawe drzwi prowadzą do WG). Skieruj się w lewe i idź, aż trafisz na białe drzwi. Otwórz je Rozdzieraczem.

Rejon Bonusu

Pokonawszy Rahaba, wróć do łodzi. Skocz do wody i poszukaj (po drugiej stronie jeziora) otworu. Wejdź i idź aż do miejsca ukrytych bonusów.

Dziedziniec

Z pólki przeskakując po platformach, skieruj się ku odległej ścianie - aż na przeciwległej półce zobaczysz wampira Morlocka. Wetrzyj go w grunt i idź dalej po zdobytej właśnie półce. Idź aż do komnaty z drenami.

Komnata z drenami (Drain Room)

Przejdź przez drzwi w przeciwległej ścianie komnaty. Na końcu korytarza przejdź przez kolejne drzwi i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Przenieś się na Plan Materialny i przeskocz po platformach na drugą stronę. W połowie drogi wróć i kontynuuj aż do drzwi na końcu. Przejdź przez jedne, potem drugie drzwi i podążaj tunelem przez wodę aż do Podwodnej Kaplicy.

Rejon Bonusu

Wróć tam, gdzie pokonałeś Dumaha. Na środkowym palu użyj zdolności Constrict - wyczerpie to wodę z komnaty pod spodem. Wyciągnij dwa bloki i weź bonusy.

Podwodna Kaplica

Niełatwa to sprawa, ale poszukaj łuku na ścianie nieopodal. Skocz na ten łuk i do następnego Planar Portalu. Przejdź w Plan Materialny i wespnij się na ścianę za tobą. Z tej pólki przeskocz przez belki podporowe aż na drugą stronę kaplicy. Wejdź w drzwi po lewej i użyj Projectile, by rozbić szklane okno.

Dren

Stojąc na półce, zobaczysz wystające ze ściany kamienne głowy. Skocz na pierwszą, potem na drugą, aż dotrzesz do brzegu budowli. Teraz uważaj, bo jeżeli kiepsko się postarasz, będziesz musiał robić to jeszcze raz. Skocz w górę i spłyń ślizgiem na dach okrągłej budowli pośrodku dziedzińca. Potem skocz ku dzwonnicy po drugiej stronie. Pociągnij łańcuch i zejdź po schodach, przez wodę i wejdź w drzwi po lewej. Skacząc z kolumny na kolumnę, dostań się na szczyt tej z Planarnym Portalem. Przenieś się na Plan Materialnych i przygotuj na starcie z Rahabem.

Twardziel Nr 5 - Rahab

Aby uporać się z tym niemilcem, rozwal wszystkie okna, używając Projectile Ability. Światło słoneczne dokonuje cudów. Po załatwieniu Rahaba uzyskasz zdolność pływania (Swimming ability).

Zdolność pływania - przedtem zanurzenie w wodzie powodowało, że Raziel przenosił się do Spectral Plane. Mógł chodzić po dnach, ale nie potrafił dostać się do wyżej położonych tunelów czy przesmyków. Teraz już może. Pod wodą prawie nie sposób walczyć. Da się tylko walić uderzeniami telekinetycznymi lub strzelać. Najlepiej jest wyprzedzić nieprzyjaciela - będziesz mógł nawet wyskoczyć z wody.

Skrót do Poziomu Skórownika (Skinner)

Jeśli chcesz, możesz teraz opuścić (skrótem) Zatopione Opactwo. Jeżeli nie, wróć do Opactwa i znajdź podwodne drzwi. Otwórz je, używając kopa telekinetycznego (Force Projectile). Spłyń po schodach do krypt. Zapamiętaj barwne szkło, bo tędy trzeba ci będzie iść do Ognistej Kuźni. Znajdź wyjście i podpłyń rampą do góry. Przepłyń przez Okrągłą Komnatę i górnym korytarzem do pieczary. Wyjście z pieczary to alkowa w lewym górnym rogu tylnej ściany. Podpłyń po schodach i trafisz na poziom Skórownika. Teraz wedle wyboru - możesz udać się na poszukiwanie Glifu albo do Spopielonej Wioski, gdzie możesz stłuc Dumaha.

Ognista Kuźnia (Fire Forge)

Ognista Kuźnia zwiększa moc Rodzieracza. Po jej przebyciu będziesz mógł walić we wrogów ognistymi kulami. Wróć do skrótu w zatopionym Opactwie. Poszukaj tam barwnego szkła - rozwal je i idź w dół, aż trafisz do komnaty z wielkim paleniskiem na końcu. Ognisty Chrzest - przebiegnij przez płomienie. Od tej chwili jesteś Rozdzieraczem Płomienistym. Jeżeli stracisz tę umiejętność, odnowisz ją, zanurzając się w jakimkolwiek płomieniu - większym niż świeca.

Glify

Kamienny Glif (Stone Glyph)

Wróć do jeziora w rejonie Klanu Melchiaha. Wskocz do wody i skręć w pierwszą podwodną ścieżkę w lewo. Po pólkach przedostań się na samą górę. Potem przenieś się w Material Plane i skocz do Kanionu Czerepu.

Kanion Czerepu

Zechcesz pewnie sprawdzić WG na szczycie półek w głębi i po lewej. Wskocz w lewe oko czerepu. Zejdź korytarzem i skocz na drewnianą belkę nad twoją głową. Potem skocz na lewą półkę. Przenieś się w Spectral Plane i skocz do belki, która przesunęła się tak, że jest w twoim zasięgu. Przejdź po niej aż do następnego występu. Poszukaj następnej belki, skocz na nią i idź po niej, aż dotrzesz do Portal Plane. Przeniósłszy się w Material Plane, będziesz znów musiał wrócić skokiem na belkę aż do belki w górze. Idź, dopóki nie dotrzesz do schodów z prawej. Przeskocz na półkę, a potem jeszcze raz na następną. I idź dalej.

Rejon Czerepu

Powinieneś trafić w okolice Żuchwy. Podszedłszy do brakującego zęba i spojrzawszy na drugą stronę, zobaczysz półkę na zboczu góry. Wskocz na nią i trzymaj się tej ścieżki, aż dotrzesz do tunelu. Idąc, rozglądaj się za kolejnym zestawem płomieni. Skocz na półkę po prawej i zepchnij blok - potem przeciągnij go do komnaty głównej. Trzeba dokończyć mozaiki z sześciu bloków - dokonawszy tego, zdobywasz Glif Kamienia.

Glif Dźwięku

Wróć do Wyciszonej Katedry i odszukaj główne pomieszczenie (poskręcane rury i jamą pośrodku). Zeskocz do jamy i znajdź tunel, który cię zawiedzie do Glifu Dźwięku. Dotrzesz do rejonu z oknem na górze. Rozbij okno, używając Force Projectile. Wespnij się na ścianę z prawej. Przenieś się w Spectral Plane i przejdź przez następną bramę. Idąc do końca, odszukaj Portal Planar. Przenieś się do Material Plane i weź młot znajdujący się za tobą. Wróć do miejsca, gdzie wszedłeś i wespnij się po ścianie obok bramy. Na półce wyceluj pałą w alkowę na lewej ścianie. Musisz przenieść pałę na drugą stronę - nie możesz przeskoczyć, bo trzeba będzie się przenieść w Spectral Plane.

Gdy uda ci się przerzucić pałę, przenieś się w Spectral Plane i skocz na pierwszą kolumnę. Wróć do Material Plane, skocz do alkowy, odzyskaj pałę, ponownie przeskocz na pierwszą kolumnę i kontynuuj po dwu następnych. Na ostatniej kolumnie odłóż pałę i rozbij okno Projectile Force. Potem podnieś maczugę i rzuć ją w okno. Nie przeskakuj, dopóki jesteś w Planie Materialnym - przenieś się do widmowego i dopiero skacz. Teraz wystarczy, że podniesiesz maczugę i walniesz nią w kulę. Zdobyłeś dla siebie Sound Glyph.

Glif Słonecznego Blasku (Sunlight Glyph)

Wróć do uciszonej Katedry. Skocz w fosę przed budynkiem i przejdź przez drzwi po prawej (lewe drzwi zawiodą cię do rejonu bonusów, po tym, jak wespniesz się na ścianę). Wróć na poprzedni plan i przepłyń ku latarni. Idź po pólkach, aż dotrzesz do podstawy latarni. Dalej po półce, aż trafisz na drzwi wiodące do jaskini. Idź tunelem, aż zobaczysz latarnię. Przeskocz z pólki i wejdź do latarni drzwiami po lewej.

Kanion

Idź ku lewej ścieżce i wejdź w pierwszą alkowę po lewej. Przez drzwi korytarzem w prawo, aż dotrzesz do pomieszczenia Koła Gazowego (Gas Wheel).

Gas Wheel

Musisz się wspiąć po rurach pośrodku i zepchnąć w dół blok ze szczytu. Przekręć korbę - ze ścian zaczną strzelać płomienie. Użyj bloku, by zakleszczyć koło przez wciśniecie go w niewielką zapadkę w rogu mechanizmu. Wróć którędy przyszedłeś i teraz ruszaj w lewo. Skacząc po wystających z wody platformach, dostań się do latarni. Nie idź schodami - wskocz do środka i idź korytarzem na dno Piston Room. Trzymaj się tej drogi, aż dotrzesz do Koła Wodnego za podwójnymi drzwiami.

Wodne Koło

Zeskocz do jamy i ustaw bloki tak, by stworzyć przepływ pomiędzy dwiema rurami. Przejdź po rurach do przełącznika i obróć go (jak źle ustawisz bloki, nic z tego nie będzie). Przejdź na drugą stronę koła. Skocz i przeleć ślizgiem nad strumieniami pary (po jednym na raz) - by dosięgnąć najwyższej półki. Skocz na ruchomą część w dole i gdy osiągnie najwyższe położenie szybko przeskocz na kładkę po drugiej stronie. Idź tędy do Piston Room. Na górę wejdź po połamanych schodach. Po platformach przeskocz na drugą stronę.

Ołtarz Słonecznego Glifu (Sunlight Glyph Altar)

Powinno się udać, jeżeli w latarni wszystko wykonałeś poprawnie. Wejdź w drzwi po prawej (za ostatnią platformą - najniżej położone drzwi). Podchodząc do ołtarza, zauważysz, że dzięki niewielkiej w nim szczelinie promień oświetla logo Glifu na ścianie. Teraz musisz tylko przenieść się w Spectral Plane, kiedy światło trafi w logo. No i masz najpotężniejszy glif w grze.



Glif Wody (Water Glyph)

Wróć do Otchłani (Vortex), gdzie złożono cię w ofierze i skocz na drugą platformę. Są stąd dwa wyjścia - jedno na lewo od mostu, a drugie znów na lewo - pełne wody, ale niech cię to nie zwiedzie. Prowadzi do komnat z bonusami - Human City. Podążaj kanałami na otwartą przestrzeń, a potem wypłyń na powierzchnię. Wejdź w drzwi w głębi i w rogu.

Wieża Wartowni (Guard Tower)

Wyciągnij bloki ze ściany na szczycie schodów i zgromadź je pod lewą ścianą, byś mógł doskoczyć do górnej platformy. Przeskocz na drugą stronę dziedzińca.

Miasto

Idź ścieżką na prawo, przez drzwi i pochylnią w dół. Skręć w lewo, podejdź po schodach, a potem skieruj się w prawo. Potem na lewo, przez podwójne drzwi w pomieszczeniu i wejdź do miasta. Zobaczysz ścianę z 2 rampami - wskocz do wody przed nimi. Przemieść się do Spectral Plane i przejdź dolną bramę. Wróć do Material Plane i używszy Projectile Force na kolistej furcie podpłyń rurą przez wielki wentylator i do następnej rury. Wypłyń na powierzchnię, wyskocz z wody i wejdź do pomieszczenia na szczycie schodów.

Pomieszczenie Glifu Wody (Water Glyph Room)

Podejdź schodami na prawo od statuy i przeskoczywszy przez wodę, wyciągnij blok z tylnej ściany i zepchnij go do wody. Musisz go przetaszczyć do komnaty po lewej.



a potem do środkowego drenu. Gdy komnata napełni się wodą, wróć do statuy i weź Water Glyph. Zanim ruszysz po następny Glif, spróbuj tu pomyszkować w poszukiwaniu bonusów. Stojące przed tobą zagadki są bardzo łatwe, nie będziemy ci więc psuli przyjemności poniżającymi podpowiedziami.

Glif Ognia (Fire Glyph)

Udaj się do rejonu zamieszkanego przez klan Raziela. Wejdź w drzwi wiodące do schodów ku podwodnemu skrótowi (naprzeciwko drzwi do Warp Gate). Zejdź po schodach i przepłyń do wejścia w górnym prawym rogu ściany. Kolory ściany będą się zmieniały z błękitnego, poprzez zielony w żółty (jeżeli nie, znaczy, że... hm... to nie ta dziura) W końcu dotrzesz do rozległej Cysterny.

Cysterna

Przy wejściu weź którąkolwiek z niezapalonych pochodni. Z pochodnią w dłoni ruszaj ku komnacie na górze. Szukaj korytarza strzeżonego przez dwa wampiry. Nie ma litości, nie ma przebaczenia. Wejdź do komnaty. Podejdź do półki na końcu. Z góry zobaczysz rozległą komnatę z kolumnami i ogniem w głębi. Rzuć (niezapaloną) pochodnią ku ogniowi. Upewnij się, że wylądowała blisko ognia (mierz prosto przed siebie). Wróć do okrągłego pomieszczenia i wejdź do komnaty po przeciwnej stronie (przez drewniane drzwi - potem trzeba jeszcze będzie się zabawić z kilkoma wampirami). Znajdź tu dźwignię (korbę) i ją obróć. Zaraz potem przenieś się w Spectral Plane, by zatrzymać drzwi z mechanizmem czasowym. Dźwignia otworzyła drzwi za tobą (zamykają się bardzo szybko - jeżeli nie zdołasz zatrzymać czasu, nici z tego). Przejdź przez nie, i użyj Portalu, by wrócić do Material Plane. Znów zobaczysz przed sobą dźwignię. Zeskocz na półkę obok niej i obróć dźwignię. Otworzą się drzwi po prawej - wróć przez nie do półki, z której rzuciłeś pochodnię. Przenieś się na Spectral Plane - zauważ, że teraz możesz poprzeskakiwać przez kolumny. Wejdź w korytarz i przeniósłszy się pierwej do Material Plane, odszukaj pochodnię i zapal ją od ognia. Z pochodnią w łapie wróć do okrągłego pomieszczenia, zapal urnę przed posągiem. Potem, obejrzawszy co trzeba, weź Glif Ognia i spie... no, ten... wyjdź. Teraz trzeba poszukać Dumaha...

Spopielona Wioska (Ash Village)

Przedostań się do Otchłani (Vortex) - do miejsca, gdzie złożono cię w ofierze. Skocz do następnej platformy - tej przed tobą. Powinieneś zobaczyć uszkodzony most. Może spróbujesz SuperSkoku? (Guzik przysiadu [crouch] oraz X jednocześnie). Wal przed siebie i przedostań się do miasta w kanionie. Jedyną drogą jest wspięcie się po kolumnie z prawej (tunel prowadzi do WG) i ślizg ku lewej ścianie. Zejdź, przenieś się do Spectral Plane i przejdź przez jedne, potem drugie drzwi, by dotrzeć na Dziedziniec.

Dziedziniec (Courtyard)

Stojąc twarzą do dziedzińca, przejdź na drugą stronę i przejdź w Planar Portal na Material Plane. Zostań na miejscu, korzystaj z Force Projectile, by pchnąć blok, aż oprze się o ścianę. Wróć do Spectral Plane, przejdź przez bramę i z zepchniętego wlaśnie bloku skocz ku górnej półce. Używszy Planar Portal, przejdź do Material Plane i zeskocz na półkę przed tobą. Przejdź do końca - w prawym górnym rogu jest wyjście. Aby doń dotrzeć, wyciągnij blok, którego użyj jako stopnia. Przeskocz ponad komnatą ku następnej półce. Idź dalej, aż dotrzesz do komnaty z kolejną układanką.

Komnata z blokami (Block Room)

Pchnij przełącznik na prawo od centralnej półki. Problem polega na tym, by wydobyć dwa bloki z najniższego basenu do najwyższego basenu. Obrazilibyśmy cię, gdybyśmy ci podali rozwiązanie - zapewniamy zresztą, że myślenie nie boli.

W najwyższym zbiorniku powinieneś mieć cztery bloki - trzy na kupie i czwarty przed nimi, by wleźć na te trzy. Potem wespnij się do otworu wentylacyjnego.

Palenisko (Furnace)

Od tej chwili trzeba ci będzie zapamiętać drogę, jaką pójdziesz dalej. Dlaczego? Bo będziesz tu musiał wrócić z goniącym cię zajadle Dumahem, by go załatwić, jak się znajdzie pośrodku paleniska. Znajdź Gazowe Koło, a potem aktywuj dźwignię po przeciwległej stronie. Wywoła to eksplozję i drzwi staną otworem. Przejdziesz tędy na górną półkę nad dziedzińcem. Zepchnij blok i ustaw dwa bloki pod jedyną półką, której jeszcze nie zbadałeś. Przenieś się w Spectral Plane, skocz na lewą półkę i skacząc z półki na półkę dotrzyj do półki górnej. Potem przeskocz na drugą stronę do Planar Portal, przenieś się do Material Plane i skocz ku półce z dźwignią. Pociągnij za dźwignię, by opuścić most poniżej. Przejdź przez bramę, idź dalej, a na skrzyżowaniu skręć w prawo. Wyciągnij blok, by uzyskać dostęp do pomieszczenia wyżej. Skocz na najniższą kolumnę i przenieś się w Spectral Plane. Skocz wyżej i przejdź w Material Plane. Skacz, przenosząc się z planu do planu, aż dotrzesz na samą górę i będziesz mógł wskoczyć do kwadratowej bramy z kolumną pośrodku. Pchnij kolumnę - padając, rozwali bramy zatrzymujące cię przed salą, gdzie spotkasz się z Dumahem.

Twardziel Nr 6 - Dumah

Leży martwym bykiem na swoim tronie. Wyciągnij zeń trzy włócznie, a wróci do życia. A potem skopie ci zadek. Przywal mu z Projectile Force, aby go trochę rozruszać. Jest to jeden z większych upierdliwców - jak tylko za bardzo się odeń oddalisz, wraca na swój tron i trzeba ci zaczynać od początku. Z drugiej strony - nie podchodź za blisko, bo potrafi paraliżować. Trzymaj się od niego w odległości kilku kroków. Powoli zwabiaj go do pomieszczenia z paleniskiem - a gdy już będzie na środku, przekręć koło i pociągnij za dźwignię zapalarki. Dumah się sfajczy, a ty uzyskasz zdolność unieruchamiania (Constrict Ability).

Unieruchamianie (Constrict ability)

Pozwala Razielowi na okrążanie przedmiotów i obiektów z różnymi efektami. Działa zarówno w Spectral, jak i w Material Plane. Po okrążeniu (biegiem) wroga lub przedmiotu Raziel zaczyna snuć wokół niego pasmo energii. Po drugim okrążeniu rzecz jest gotowa. Nie rób za dużych kręgów. Nadarza się okazja do wypróbowania nowej umiejętności. Wróć na dziedziniec i poszukaj stojącego na środku posągu z pałą w dłoni. Użyj Constrict na posągu, by otworzyć pomieszczenia z bonusami. Zanim stąd odejdziesz, zrób to posągowi jeszcze raz.

Wyrocznia (Oracle)

Najtrudniejszy ze wszystkich poziomów - drzwi wiodące do twego pana, który nie może się doczekać rozprawy z niepokornym sługą. Opuszczając Spopieloną Wioskę, idź do kanionu wiodącego do Jaskini Wyroczni (na prawo od WG). Na ziemi zobaczysz podziałkę zegara słonecznego.

Użyj na zegarze Constrict Ability, tak by ukazało ci się wielkie wejście. Aktywuj WG po prawej, przenieś się do Spectral Plane i wejdź w otwór w ścianie Jaskini po lewej. Wróć do Material Plane, korzystając z Portalu. Użyj Constrict na podziałce (pośrodku pomieszczenia) i wejdź na prawo. Przejdź przez bramę, po drugiej stronie znów zmień plan. Wyciągnij blok z symbolem Y i zepchnij go na posadzkę niżej. Potem przepchnij go do alkowy oznakowanej Y. Wróć przez bramy do tarczy i przejdź przez kolejną bramę. Przenieś się ponownie do Material Plane, weź z podłogi blok, podnieś go i wepchnij do alkowy Z. Wróć, wyciągnij blok z Y i wepchnij go w O. Otworzą się wielkie drzwi. Wróć do tarczy i użyj na niej Constrict Ability, by dostać się do drzwi. Przejdź za róg po prawej, przenieś się do Spectral Plane i przejdź przez kolejną Bramę. Dostawszy się na szczyt, skocz ku następnemu grzbietowi. Z prawej masz Portal Planar - skocz tam i wróć do Material Plane. I skocz na ostatni z grzbietów. Przeskocz przez kanał i podciągnij dwa bloki przed najbliższe im alkowy. Dokonawszy tego, skocz z powrotem I, używając Projectile Ability, wepchnij bloki do otworów. Trafiłeś do pomieszczenia z czterema kolumnami. Użyj Constrict Ability, by białe segmenty kolumn ustawić ku środkowi komnaty. Wróć do Jaskini Wyroczni i wejdź w podwójne drzwi. Jesteś w komnacie mającej pośrodku złote "ustrojstwo" i krucyfiksem. Użyj Constrict na krzyżu, by obrócić komnatę ku kolejnemu wyjściu. Trafisz do Zegarowej Komnaty Moebiusa.

Zegarynka Moebiusa

Jesteś w okrągłym pomieszczeniu. Starszy ci powie, kim jest Moebius, jaka jest jego rola w tym wszystkim. Podejdź do posągu i przestaw mu łapy, tak by pokazywały 6. Zeskocz do otworu u podstawy zegara, by dostać się do soczewek.

Komnata Soczewek (Lens Room)

Aby rozwiązać tę zagadkę, po prostu użyj Constrict Ability na czterech soczewkach, by zrównać kolory symboli znajdujących się za nimi. Purpurę czynią dwie soczewki (czerwień i błękit). Potem użyj Constrict na środkowym promieniu, by otworzyć drzwi. Wejdź na parter Komnaty Zegarowej.

Floor Clock Room

Zwróć uwagę na trzy barwne symbole na ścianie i trzy tarcze na posadzce. Użyj Constrict na tarczach, tak by kolory dłoni zrównały się z kolorami na ścianie dziury w posadzce ustawią się tak, że będziesz mógł przejść. Przedostań się do Komnaty Mechanizmu (Gear Room).

Mechanizm (Gear Room)

Puść w ruch mechanizm, odpychając precz dwa bloki, co usunie trzeci z mechanizmu. Teraz powinna się podnieść i ustawić platforma po lewej. Z wejściowej półki skocz na szczyt trzpień lewej przekładni, a potem skocz na lewą platformę. Z platformy hycnij na półkę i na platformę wahadła. Istotne jest właściwe dobranie momentu skoku ku drzwiom, tak by wahadło nie zmiotło cię w dół.

Zejdź sztolnią w dół i wejdź do korytarza. Zobaczysz dwoje drzwi z blokami na krawędzi. Nie zmieniaj planu, tylko użyj Projectile Force, by bloki zepchnąć w dół. Wejdź do pomieszczenia na końcu przejścia. Do rozwikłania tej zagadki przesuwaj bloki, aż będą pasowały do figury na posadzce. Gdy tego dokonasz, otworzą się drzwi. Zeskocz do jamy. Po wejściu zapamiętaj symbole na ścianach, potem przejdź przez wszystkie 3 pomieszczenia i obróć tarcze tak, by odpowiadały symbolom. Gdy prawidłowo obrócisz symbol, w pomieszczeniu ruszy wahadło. Wskocz na każde z nich, by pociągnąć za przełączniki (też trzy) na szczycie każdego. Dokonawszy tego, ujrzysz, że otwierają się przed tobą kolejne drzwi. To wejście do siedziby Kaina. Kiedy tam wejdziesz, trafisz na kilka portali, które ukażą ci rzeczy minione i przyszłe? Przy ostatnim portalu znajdziesz po lewej Warp Gate. Dobrze radzimy - zapisz tu stan gry...



Ostatni z niemilców - KAIN!

Przejdź przez drzwi na końcu korytarza, by spotkać Kaina. Zacznie natarcie w dolnym poziomie pomieszczenia. Pośrodku komnaty jest uzdrawiacz. Każdy inny atak, niż Rozdzieraczem, wywoła wybuch śmiechu Kaina. Musisz go dopaść i przywalić mu Rozdzieraczem (trzy razy na trzech różnych poziomach). Gdy mu przyłożysz, zniknie i pojawi się wyżej. Będzie się pokazywał w przypadkowych miejscach - ale czasem może zadziałać strategia przeciwieństw. Gdy on będzie starał się ci przyłożyć, użyj Glifu. Pozwoli ci to uniknąć ataku. Za każdym razem, gdy mu przytentegujesz, on aktywuje przełącznik czasowy. Staraj się, bo rzecz jest trudna. Ugodziwszy go po raz trzeci, zobaczysz, jak skacze w portal czasowy. Raziel podąży za nim. Staniesz przed Moebiusem - i zakończysz grę....

COLOBOT

PORADNIK

Uwagi ogólne:

1. Rozkazy możesz obejrzeć, wciskając F1 za każdym razem, gdy jesteś na głównym ekranie gry.
2. Przejście każdej misji opisano od wydarzenia do wydarzenia. Pomiędzy nimi gracz może robić, co chce. W zdecydowanej większości misji nie trzeba się spieszyć!
3. Poradnik opisuje tylko kluczowe momenty. To, co dzieje się między nimi zależy od gracza. Wspomagaj się poradnikiem tylko wtedy, gdy nie możesz przejść dalej. Czasem trzeba trochę pokombinować, a radość z gry będzie o wiele większa!
4. Poniższy poradnik opisuje tylko jeden sposób przejścia gry przy wykorzystaniu minimum środków. Nic nie stoi na przeszkodzie, by się trochę pobawić...
5. Jeśli nie napisano inaczej, uruchamianie programów oraz tworzenie nowych jest zbędne. Robot wykonujący program musi być pod ciągłą kontrolą. Co dziwniejsze, czasami przerywa on program bez powodu.
6. Mimo że na mapie nie zaznaczono kierunków, przyjmujemy, że góra to północ, dół południe itd.

No to zaczynamy.

1. Ziemia

1.1. Wyposażenie

Opis: przygotuj się, aby rozpocząć najbardziej porywającą przygodę w historii ludzkości.

Trzy kolejne misje mają na celu zapoznanie cię z podstawami poruszania się, konstrukcji budynków oraz robotów. Potraktuj je jako trening. W pierwszej misji celem jest znalezienie plecaka odrzutowego. Z miejsca startu udaj się drogą przed siebie aż do skrzyżowania. Tam skręć w lewo. Plecak leży po prawej stronie drogi, przy pierwszym z budynków. Gdy podejdziesz wystarczająco blisko, gra zakończy się sukcesem.

1.2. Budowanie

Opis: naucz się konstruować budynki.

Druga misja treningowa. Twoim celem jest zbudowanie centrum badawczego oraz fabryki robotów. Kontrolując kosmonautę, podejdź do robota z chwytakiem. Obok niego znajduje się pierwsza kostka tytanu. Pamiętaj, że budowle powstają tylko z kostek tytanu i tylko ty możesz je wznosić! Stań obok kostki i naciśnij ikonę procesora (centrum badawcze). Kosmonauta zbuduje wskazany budynek. Druga kostka (potrzebna do zbudowania fabryki robotów) znajduje się obok ogniw elektrycznych (małe, zielone puszki). Zrób tak samo jak poprzednio, tylko tym razem wybierz ikonę klucza (fabryka robotów). Zbudowanie obu budynków zakończy misję.



1.3. Odlot

Opis: wyposaż swój statek kosmiczny - i odlatuj!!!





Trzecia i ostatnia misja treningowa. Przed odlotem na platformie statku musisz zgromadzić następujące rzeczy: czarną skrzynkę, robot na kółkach, robot na gąsienicach oraz siebie. Na początek uruchom centrum badawcze, umieszczając w nim jedno z ogniw elektrycznych. Miejsce dokładnie wskazano. Następnie rozpocznij badania robota na gąsienicach. Po ich skończeniu połóż kostkę tytanu w fabryce robotów, następnie zaznacz fabrykę (kliknięciem myszy) i zbuduj robot na gąsienicach. Zaopatrz go w ogniwo elektryczne! Robotem tym udaj się po czarną skrzynkę umieszczoną na szczycie wzgórza (czarny trójkąt na mapie). Robota z czarną skrzynką wprowadź na platformę, to samo zrób z robotem na kółkach i sobą. Następnie zaznacz statek - i odlatuj!!!

2. Księżyc

2.1. Ruda tytanu

Opis: wynajdź roboty latające, aby zebrać niezbędne informacje z powierzchni księżyca.



W tej misji twoim celem będzie: stworzenie robota latającego oraz odnalezienie czterech kul rudy tytanu. Zacznij od zbudowania centrum badawczego za pomocą jednej z dołączonych kostek tytanu. Następnie zasil je ogniwem elektrycznym i uaktywnij program badawczy robotów latających. W identyczny sposób zbuduj fabrykę robotów, umieść w niej drugą kostkę tytanu i zbuduj robot latający. Znajdź nim cztery kule tytanu i dostarcz na swój statek (uważaj na poziom energii robota). Następnie zapakuj oba roboty (latającego i na kółkach), siebie i odlatuj.

Uwaga: roboty mają program wymiany ogniw elektrycznych. Pamiętaj, że robot musi mieć przed sobą ogniwo, którym ma zastąpić stare.

2.2. Szkoła latania 1

Opis: rozwiń zdolności latania.

Twoim celem jest przelecieć przez wszystkie okręgi. Pilnuj poziomu nagrzania silnika, jeśli jest za wysoki, wyląduj i poczekaj chwilę. Gdy zbyt dużo razy uderzysz w okręgi, robot eksploduje. Kiedy przelecisz przez wszystkie okręgi, misja zakończy się.

2.3. Szkoła latania 2

Opis: rozwiń bardziej zdolności latania.

Misja identyczna jak poprzednia, tym razem jednak z widokiem z kamery umieszczonej na robocie, co czyni nawigację nieco trudniejszą. Misja kończy się, gdy przelecisz przez wszystkie okręgi.

2.4. Czarna skrzynka

Opis: odzyskaj ważne informacje pozostawione przez pierwszą ekspedycję.

Musisz odzyskać czarną skrzynkę pozostawioną przez poprzednią ekspedycję. Jako że ogniwa twoich robotów są na wyczerpaniu, pierwszą rzeczą, jaką zrobisz, powinno być ich naładowanie. Za pomocą jedynej kostki tytanu zbuduj hutę (ikona pierwsza z lewej). Ta przetapia rudę tytanu na kostki tytanu (ale tylko jedną naraz). Za pomocą nowej kostki tytanu zbuduj stację energetyczną. Następnie zbliż się robotami do stacji i poczekaj na naładowanie ogniw. Jeśli nie chcesz szukać czarnej skrzynki, za pomocą trzeciej kostki tytanu możesz zbudować radar. Skrzynka zostanie zaznaczona automatycznie na mapie. Wyślij po nią robot latający i dostarcz na pokład statku. Załaduj oba roboty oraz siebie na statek i odlatuj.

Uwaga: nowy program jest o wiele lepszy od poprzedniego. Robot znajdzie stację energetyczną, podleci do niej i poczeka pięć sekund (w tym czasie ładując się). Następnie wróci na poprzednią pozycję.

3. Tropika

3.1. Pułapka

Opis: przeszukaj tropikalny raj w poszukiwaniu materiałów wybuchowych.



Materiały wybuchowe zaznaczone są czerwonym plusem na twojej mapie. Musisz poruszać się wzdłuż doliny. Uważaj na rośliny emitujące zielone pole. Gdy w nim jesteś, nie możesz używać plecaka odrzutowego. Materiały wybuchowe znajdują się w dolinie zasiedlonej przez wrogo nastawione mrówki. Zaatakują cię i stracisz przytomność. Nic nie możesz na to poradzić.



Uwaga: uważaj na wodę. Spotkanie z nią może okazać się dla kosmonauty śmiertelne.

3.2. Utrata pamięci
Opis: znajdź statek w labiryncie Tropiki.

Twoim celem jest dostanie się do statku. Ponieważ może okazać się to trudne, oto, co trzeba zrobić: obejdź jeziorko i skieruj się w kierunku rośliny generującej pole. Trzymaj się lewej strony dolinki i wdrap się na małe wzniesienie przed sobą. Tutaj napotkasz parę mrówek - więc biegnij jak oszalały w kierunku następnego pola po prawej stronie. Następnie używając plecaka odrzutowego przeleć nad wodą (uważaj na pole). Trzymaj się lewej strony, po opuszczeniu pola dojdziesz do dużego jeziora z wysepkami w środku. Idąc lewą stroną przeskocz na pierwszą z wysp, następnie na drugą (ta znajduje się pod wodą, ale nie wyrządzi ci to żadnej krzywdy). Skieruj się na lewą stronę, na szczycie wzniesienia czeka na ciebie kolejna mrówka. Omiń ją. Ostrożnie przeleć nad wodą do swojego statku - i odlatuj!!!

Uwaga: mrówki świetnie poruszają się po bardzo stromych skałach. Nie licz na to, że je zgubisz przelatując nad wodą. Po prostu przejdą bokiem.

3.3. Czas na atak
Opis: zbuduj ofensywę i rozwal mrówki.



Twoim celem jest zniszczenie każdej wrogiej formy życia. Aby tego dokonać, musisz rozpocząć badania nad bronią ofensywną. Na mapie, zaznaczona niebieskim plusem, znajduje się kostka tytanu. Nie ruszaj jej!!! Dokładnie w tym miejscu zbuduj stację energetyczną. Za pomocą kolejnej kostki zbuduj centrum badawcze - zasil je ogniwem i rozpocznij badania działa. Następnie zbuduj fabrykę robotów i latające działo. Skonstruuj radar, aby poznać lokalizację mrówek. Użyj działa, by zniszczyć wszystkie mrówki. Kiedy to zrobisz, wejdź na statek i odleć.

Uwaga: uważaj na energię latającego działa. Zarówno latanie, jak i strzał kosztują. Jeśli robot ma mało energii, użyj zamieszczonego programu - robot poleci do stacji energetycznej, naładuje ogniwo, po czym wróci na miejsce początkowe.

Uwaga2: jeśli robot zostanie zniszczony przez mrówki, w lewym górnym rogu mapy (tuż za linią skał), w zamglonej dolince znajdziesz parę kostek tytanu. Latający robot z chwytakiem może je przetransportować.

3.4. Lekcja latania 1
Opis: rozwiń zdolności strzeleckie.



Misja podobna do poprzednich lekcji latania. Twoim celem jest przelecieć przez wszystkie okręgi i zniszczyć dziesięć materiałów wybuchowych. Użyj klawiatury do sterownia robotem, a myszki do operowania działem. Uważaj na przegrzanie silnika!

3.5. Czarna skrzynka
Opis: przeszukaj podwodny świat w poszukiwaniu czarnej skrzynki.

Twoim celem jest zdobycie czarnej skrzynki. Znajduje się ona pod wodą. Konieczne jest zbudowanie robota-nurka. Czarna skrzynka znajduje się na północ od statku, w jeziorze otoczonym wrakami. Na wschód od statku znajdują się kule rudy tytanu - obok nich zbuduj hutę i przetop kilka na kostki tytanu. Z otrzymanych kostek zbuduj fabrykę robotów oraz robota nurka (w fabryce). Dostarczysz nim skrzynkę na pokład statku - i odlatuj.

4. Crystalium

4.1. Wirusy
Opis: nowe zagrożenie dla twojej wyprawy.



Twoim celem jest zbudowanie radaru na najwyższym punkcie w okolicy i dopilnowanie, by nic nie zagrażało jego funkcjonowaniu po twoim odlocie. Lokalne robaki są niegroźne dla żywych organizmów, ale powodują zakłócenia w funkcjonowaniu robotów oraz budynków. I to właśnie ich musisz się pozbyć.

W okolicy powinno znajdować się parę kul rudy tytanu. Zbuduj hutę i przetop kulę tytanu na kostkę. Następnie zbuduj fabrykę robotów oraz robot latający z chwytakiem. Dostarcz kostkę tytanu do najwyższego punktu (góra na północy na wprost statku) i zbuduj tam radar. Następnie postaw obok statku centrum badawcze i rozpocznij program badawczy wieży obronnej. Wieżę zbuduj obok radaru i zasil ją ogniwem elektrycznym. Kiedy wszystkie robaki zostaną zniszczone, wróć na statek i odlatuj.

Uwaga: program dostarczony z Ziemi jest przydatny w początkowym etapie misji. Pozwala robotowi znaleźć rudę tytanu i dostarczyć ją do huty do przetopienia na kostkę tytanu.

4.2. Nowa strategia
Opis: użyj zasobów planety w walce z robakami przenoszącymi wirusy.



Cel tej misji to zniszczenie wszystkich robaków. Do ich wykrycia świetny jest radar, ale pamiętaj, że robaki są widoczne tylko wtedy, gdy znajdują się na powierzchni. Radar nie wykryje zakopanych robaków.

Do celu prowadzą dwie drogi: użycie wież obronnych bądź latających dział. Najpierw jednak musisz zaopatrzyć się w więcej kostek tytanu. Zbuduj fabrykę robotów i latający szperacz (robot, który wykrywa to, co znajduje się w podłożu). Wyślij go na południe mapy (w pobliże kryształów) i przeszukuj teren, aż otrzymasz czerwony plus. Jak najbliżej owego plusa zbuduj kopalnię, a obok kopalni hutę. Takie połączenie zapewnia nieograniczony dopływ kostek tytanu. Następnie przeszukaj szperaczem tereny blisko statku. W miejscu zielonego plusa zbuduj stację energetyczną. W fabryce robotów wykonaj latające działo (tak jest łatwiej). Za pomocą wspomnianego radaru ustal położenie robaków. Zniszcz wszystkie, po czym wróć na statek i odleć.

Uwaga: dostarczony program świetnie przydaje się, gdy masz już postawione kopalnię i hutę.

4.3. Awaria systemu
Opis: ścigaj zbuntowanego robota.

Natychmiast po rozpoczęciu misji poderwij do lotu robot - i leć za zbuntowanym. Powinno ci wystarczyć energii na zlokalizowanie miejsca ukrycia skrzynki (południowo-wschodnia część mapy, obszar z kryształami). Ze statku wyślij drugi robot, aby zabrał skrzynkę i doniósł na pokład. Następnie odleć.

4.4. Zaginiona dolina
Opis: zwiedź mglistą i ciemną dolinę.

Twój cel to - ponownie - odzyskanie czarnej skrzynki. Znajduje się ona w dolinie bronionej przez stado mrówek. Najlepiej wytępić je wszystkie. Na północnym wschodzie doliny natkniesz się na działającą stację energetyczną, zaś na północnym zachodzie znajduje się parę kostek tytanu. W dolinie znajduje się parę dział - użyj ich do zniszczenia wszystkich mrówek (aby przejąć działo, podleć do niego). Następnie poleć robotem z chwytakiem po czarną skrzynkę. Dostarcz ją na pokład - i odlatuj.

5. Saari

5.1. Uran
Opis: próba odzyskania rudy uranu.

Na szczycie pobliskiej góry znajduje się ruda uranu. Musisz ją dostarczyć na swój statek.

W pobliżu znajduje się opuszczona fabryka robotów, a wokół mnóstwo wraków. Znajdź kostkę tytanu i zbuduj stację energetyczną. W pobliżu fabryki znajduje się odzyskiwacz - robot, który zamienia wraki innych robotów w nowiutkie kostki tytanu. Za pomocą tak odzyskanych kości zbuduj stację naprawczą oraz radar. Naładuj jedno z ogniw elektrycznych i zasil nim latające działo. Za pomocą działa (ładując ogniwo, gdy trzeba i lecząc uszkodzenia w stacji naprawczej) zniszcz wszystkie mrówki. Naładuj do pełna ogniwo robota z chwytakiem i jedź w kierunku góry: na pierwszy poziom dostaniesz się przez wzniesienie na zachodzie, stąd jedź na wschód, aby dostać się na drugi poziom, stąd udaj się na południe, by dostać się na trzeci. Na trzecim poziomie ruszaj na zachód, aby dotrzeć na szczyt. Łap rudę uranu i najkrótszą drogą (aby oszczędzić moc) wracaj do statku. Po dostarczeniu rudy na statek - odleć.

5.2. Inwazja
Opis: powstrzymaj inwazję ogromnych mrówek.

W tej misji trzeba się spieszyć. Natychmiast po rozpoczęciu uruchom program KillAnt1 robota - działa na kółkach. Ten zajmie się atakującymi z zachodu. Zbuduj dwie wieże strażnicze na północy i południu statku (zrób to SZYBKO). W czasie budowy robotem uzbrojonym w chwytak dostarcz ogniwa elektryczne do dział. Po paru kolejnych falach obcych ataków, złożonych z ok. 15 mrówek, możesz zająć się zniszczeniem tych, które nie atakowały. Zbuduj radar, a następnie hutę, fabrykę robotów i robot latający z działem, by się ich pozbyć.

Uwaga: program KillAnt1 robota z działem, zabezpieczający zachodnią flankę, powinien być uruchomiony jak najszybciej. Uważaj - robot nie ma niewyczerpanych zasobów energii...

5.3. Rozbrojenie
Opis: dostarcz czarną skrzynkę na pokład.



Misja jest łatwa i przyjemna - musisz dostarczyć na pokład czarną skrzynkę i zabić wszystkie mrówki. Twoje działo, służące do budowy budynków, chwilowo nie działa, więc możliwa jest tylko produkcja radaru. Po zakończonej budowie i przeszukaniu okolicy, szybko odkryjesz, że mrówki uciekają. Staraj się je okrążać i prowadzić na miny (wielkie czerwone obiekty z kolcami). Kiedy wszystkie mrówki zginą, weź czarną skrzynkę na statek - i odlatuj.

dokończenie za miesiąc

WARCRAFT III relacja, czyli "gry Blizzarda zawsze są opóźnione"

Qn'ik & Diabolic

Moda na 'dukenukemforeveryzowanie' ((c) Ja) branży gier trwa i wciąż się rozwija. Wydaje się wręcz, że wypuszczenie gry w ludzkim terminie jest niegodne najlepszych firm developerskich. W tym zwyczaju niewątpliwie przoduje Blizzard, któremu chyba jeszcze nie zdarzyło się nie opóźnić premiery tworzonej gry. Warcraft III - kolejna część być może najsłynniejszej strategii w czasie rzeczywistym, do wyjątków nie należy - wręcz przeciwnie, tworzona już jest przez ponad trzy lata.

21 kwietnia Anno Domini 2002 wylecieliśmy na spotkanie przeznaczenia - do Frankfurtu, gdzie miał odbyć się obiecany, pierwszy pokaz trybu dla jednego gracza. Zaraz po śniadaniu mieliśmy możliwość porozmawiać sam na sam z Billem Roperem - człowiekiem-legendą, któremu to w dużej mierze zawdzięczamy kształt Warcrafta, Starcrafta i Diablo. Po chwili odpoczynku pojechaliśmy do zamku, w którym miała odbyć się konferencja prasowa.

Zaczęło się iście hitchcockowsko, choć wbrew zamiarom organizatorów. Laptop, na którym miała być prezentowana gra, zawiesił się - i to na amen, nie pomogło nawet odłączenie go od sieci. Prawo Murphy'ego w klarownej postaci. Jednak już po niedługiej walce wszystko poszło jak po maśle, a Bill Roper przeprowadził nas po magicznym świecie singleplayerowego Warcraft3. Co prawda, przeszedł zaledwie trzy plansze, ale i to pozwala stwierdzić, że gra jest skazana na sukces. Oprawa graficzna - jak zwykle u Blizzarda - sprawia jak najbardziej pozytywne wrażenie, zaś muzyka (zapisana w formacie mp3!) jest prawdziwym majstersztykiem. Sama gra zaś zdecydowanie orbitowała w stronę RPG, choć fani RTS-ów również nie będą smucić się - mieszanka ta wyszła firmie nad wyraz strawnie. Niezwykle istotnymi jednostkami stali się bohaterowie dowodzący grupami - nabywają oni doświadczenie, nowe umiejętności i przede wszystkim mogą wspierać drużynę czarami. Poza walką nie zabraknie również klasycznego zdobywania surowców czy trenowania nowych jednostek. Co prawda, nie obyło się bez kilku małych zgrzytów (czasem dziwne zachowanie AI), ale na to można jeszcze przymknąć oko - do premiery pozostało trochę czasu, a wszystko jest do poprawienia.

Jak pewnie wszystkim czytelnikom już wiadomo, w grze będą cztery rasy. Nie ma tu miejsca, by opisać je wszystkie (zwłaszcza że "w akcji" widziałem tylko początek kampanii ludzi), napiszę więc tylko, że nie będzie ich można dowolnie wybierać na początku gry - wszyscy będą podążali z góry wyznaczoną trasą, aby w pełni poznać fabułę; a trzeba wam wiedzieć, że Blizzard przykłada do niej bardzo dużą wagę.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć o załączonym edytorze, którego możliwości również przedstawił nam Bill Roper. Osobiście bardzo przypomina on ten z Heroes - czyli ograniczony jest tylko inwencją samego gracza. Po wyjściu z konferencji byliśmy raczej zgodni - pokaz zaostrzył wszystkim apetyty. Pozostaje zatem czekać jeszcze kilka miesięcy na wspólną światową premierę - od razu w siedmiu różnych wersjach językowych. W tym - dzięki CD-Projektowi - po polsku.

Oko w oko z Billem Roperem



Qn'ik: Co było dla was inspiracją podczas tworzenia uniwersum Warcrafta?

Roper: Uff, musimy wrócić do pierwszej części z 1994 roku. Korzystaliśmy z mitologii, dorobku Tolkiena... Przede wszystkim zależało nam, żeby nasz nowo tworzony świat był inny od tego, który można spotkać w książkach czy filmach fantasy. Tam orkowie zawsze przedstawiani byli jako bezmyślne i brutalne potwory. Nie chcieliśmy podążać za tymi stereotypami, daliśmy orkom cywilizację i kulturę, aby nie byli tylko masą do bicia, ale zorganizowaną armią, mającą własne racje. W Warcraft 3 - na przykład - kampania orków jest szalenie interesująca. Są oni dobrze zorganizowaną społecznością, która dała się niestety opętać przez demony.

Qn'ik: Czy nie mieliście nigdy ochoty zrobić z Warcrafta strategii turowej bądź chociaż dać możliwość takiego sposobu prowadzenia rozgrywki?

Roper: Nie, nigdy. Zawsze robiliśmy RTS-y - bardzo lubimy czas rzeczywisty. Wydaje mi się również, że niezwykle trudno jest zrobić naprawdę udaną kombinację tych trybów. Podczas tworzenia Warcrafta koncentrowaliśmy się na tym, żeby zrobić RTS w jak najczystszej postaci, koncentrując się na jego grywalności.

Qn'ik: Z innej beczki - w co grasz w wolnym czasie?

Roper: Lubię wszystkie gatunki gier, zwykle chcąc się rozerwać siadam przed PS2 i gram w GTA3.

Qn'ik: Nie masz więc ochoty zacząć z Blizzardem całkiem nowego projektu, odstawiając strategie i RPG? Na przykład FPS?

Roper: Wiele grup tak robi, że pewnego dnia ktoś rzuca hasło: "róbmy shooter!". Ja uważam, że jeśli ekipa nie ma naprawdę chęci do robienia czegoś nowego, powinna robić to, co lubi.

Qn'ik: Czy pracujecie już zatem nad Diablo 3 albo Starcraft 2?

Roper: Wbrew pozorom jesteśmy bardzo małą grupą i wolimy koncentrować się na jednym projekcie, nie chcemy również przyzwyczajać graczy do jednej gry. Stąd też po Warcraft 2 był Starcraft, teraz powrót itd.

Diabolic: Dlaczego musieliśmy - i nadal musimy - tak długo czekać na Warcraft III?

Bill Roper: Szczerze mówiąc, jest wiele powodów. Jednym z nich jest to, że cały czas wymyślaliśmy i wymyślamy nowe pomysły, które chcielibyśmy zawrzeć w grze tak, by w jak najlepszy sposób łączyła ona elementy gry strategicznej i gry role-playing. W pierwszej fazie projektu popchnęliśmy grę - naszym zdaniem - zbyt daleko w kierunku role-playing, wtedy nagle okazało się, że trudno nam przygotować grę strategiczną, a takie przecież było nasze początkowe założenie i tego oczekiwali od nas gracze. Warcraft III od początku miał być w swojej istocie grą strategiczną, wzbogaconą jedynie o elementy RPG. Dużo czasu zajęło nam więc znalezienie optymalnego rozwiązania nawet takich kwestii jak kąt kamery, styl i charakter rozgrywki czy oddziały miały być związane z bohaterami, czy też miały być od nich niezależne. Chcieliśmy znaleźć takie rozwiązania, przy których gra byłaby jak najbardziej satysfakcjonująca, a jednocześnie, by zgadzała się w pełni z naszymi założeniami. Te poszukiwania zajęły nam naprawdę bardzo dużo czasu. Wynika to z tego, że celem naszym jest stworzenie gry, która będzie dla graczy wyjątkowym, długo pamiętanym przeżyciem. A poza tym gry z Blizzarda zawsze są opóźnione...

Diabolic: No tak, z tym trzeba się zgodzić. Powiedziałeś, że Warcraft III w pierwszej fazie projektowania ciążył w stronę gry RPG. Czy te niewykorzystane ostatecznie pomysły przenieśliście do waszego MMORPG-a, World Of Warcraft?

Bill Roper: Właściwie niewiele. Jeśli przyjrzysz się screenom, które publikowaliśmy dwa lata czy półtorej roku temu, zobaczysz, że kamera ustawiona była na nich w taki sposób, że praktycznie pokazywała od tyłu całego bohatera, podążała za nim, zawieszona była dużo niżej, niż ma to miejsce teraz. Wtedy Warcraft III koncentrował się na bohaterach dużo bardziej niż teraz. Tę perspektywę przenieśliśmy do World Of Warcraft, ale od tamtej pory World Of Warcraft także się zmienił. Dajemy teraz graczowi możliwość samodzielnego wybrania kamery z kilku ustawień standardowych - i jest tam zarówno ustawienie typowe dla Diablo, ustawienie podobne do tego z wczesnego etapu prac nad Warcraft III, typowe ustawienia TPP i FPP. Również w systemie sterowania World Of Warcraft znajdziesz dalekie echa tego, co udało nam się zrobić na początku prac nad Warcraft III, podobał nam się ten styl kierowania. W World Of Warcraft elementy te są jednak znacznie przerobione. To natomiast, co przenieśliśmy na pewno, to świat gry, uniwersum Warcrafta.

Diabolic: Ostatnimi czasy na rynek trafia dość dużo trójwymiarowych gier strategicznych, choćby Battle Realms. Co - twoim zdaniem - wyróżnia Warcraft III, co stawia go wyżej od tych gier?

Bill Roper: To, co było naszym podstawowym zamierzeniem podczas prac nad Warcraft III, to wsparcie sposobu prowadzenia rozgrywki technologią grafiki trójwymiarowej. Engine graficzny budowaliśmy wokół zaprojektowanego wcześniej sposobu prowadzenia rozgrywki i nad którym spędziliśmy naprawdę wiele czasu. Widziałem ostatnio wiele gier strategicznych, wykorzystujących technologię trójwymiarową, ale bardzo często czułem, że w grach tych zastosowano świetną, zaawansowaną technologię, zapominając jednak o grywalności. My natomiast zawsze staraliśmy się pamiętać o tym, że technologia trójwymiarowa wykorzystywana w grach ma tylko wspierać mechanikę gry, nie zaś ją zastępować. Zmiana akcentu gry z RPG na strategię wymagała też poważnych zmian w silniku gry, musieliśmy przeprogra-



mowac go w taki sposob, by potrafil wyswietlac więcej jednostek. Zrobilismy to jednak, bo jak już mowilem, technologia ma wspierac grywalnosc, a nie ją narzucac czy ograniczac. Moim zdaniem, to wlasnie wyróżnia Warcraft III sposrod innych gier strategicznych wykorzystujących technologię trójwymiarową.

Diabolic: Na potrzeby gry Warcraft III przygotowaliscie bardzo zaawansowany engine o potężnych możliwosciach graficznych. Czy bierzecie pod uwagę możliwosc odsprzedania go innym firmom, tak jak np. sprzedaje się engine Quake'a, Unreala czy konsolowy engine Renderware firmy Criterion?

Bill Roper: Jak do tej pory nie podjęlismy jeszcze ostatecznej decyzji dotyczącej naszej polityki odnosnie engine'u wykorzystanego w grach World Of Warcraft i Warcraft III. W chwili obecnej zakladamy taką możliwosc, lecz ostateczną decyzję będziemy podejmowac po zapoznaniu się z projektem, ktory mialby byc przygotowany na naszym silniku. Nigdy jednak nie bylo to naszym zamierzeniem, nie myslelismy o tym, przygotowując grę. Ale gdyby zglosil się do nas ktos z interesującym pomyslem, ciekawą, oryginalną grą, na pewno rozważylibysmy możliwosc licencjonowania naszego silnika.

Diabolic: Czy to prawda, że zamierzacie umiescic edytor plansz w ostatecznej wersji Warcraft III, a jesli tak, czy zamierzacie wspierac spolecznosc tworcow MOD-ow i innych dodatkow czy rozszerzen?

Bill Roper: Już teraz wiemy, że duża częsc spolecznosci tworcow MOD-ow jest zainteresowana Warcraft III i możliwoscią tworzenia nieoficjalnych dodatkow oraz rozszerzen do tej gry. Tak zresztą bylo z wszystkimi naszymi grami, choćby ze Starcraftem czy z Diablo - mnostwo ludzi rozszerzalo, zmienialo te gry, dodając mapy, jednostki czy obiekty, korzystając z narzędzi, ktore my udostępnilismy, jak rownież z narzędzi, jakie sami stworzyli. Istnieje wiele doskonalych map do Starcrafta, stworzonych przez fanow tej gry. Szczegolnie te, ktore zamieniają go niemal w grę RPG i sprawiają, że trudno nie docenic umiejętnosci oraz zaangażowania spolecznosci tworcow MOD-ow. Dlatego też Warcraft III będzie sprzedawany z dolączonym edytorem, bez wątpienia dużo potężniejszym niż edytor dodawany do Starcrafta. Jestem przekonany, że spolecznosć tworcow MOD-ow będzie naprawdę podekscytowana możliwościami naszego edytora, ktory da zapalencom ogromne możliwosci.

Diabolic: Przy coraz większej popularnosci konsol, także gry strategiczne, do tej pory zarezerwowane raczej wyłącznie dla PC, coraz częściej konwertowane są na te platformy. Wy również macie za sobą konsolowe konwersje waszych hitow. Czy planujecie też wydanie konsolowej wersji Warcraft III?

Bill Roper: Rynki konsolowy i komputerowy są calkowicie odmienne, a gracze mają tak inne oczekiwania w stosunku do gier, że gry na komputery i konsole muszą byc projektowane calkowicie oddzielnie. W chwili obecnej nie mamy więc planow dotyczących przenoszenia Warcraft III na żadną z platform konsolowych, wlasnie z tego powodu, że jest to gra zaprojektowana z myslą o komputerach typu PC. Jesli zdecydujemy się bardziej zdecydowanie wejsc na rynek gier konsolowych, na pewno będziemy stawiali na oryginalne pomysly, gry projektowane od początku z myslą o konsolach.

Diabolic: Ale bywa przecież tak, że przeniesienie gry na konsole jest dla niej korzystne. Tak bylo chociażby z grą Warhammer. W pierwotnej wersji na PC sterowanie bylo bardzo skomplikowane, dlatego przenosząc grę na PlayStation, zaprojektowano je calkowicie od nowa. W efekcie okazalo się, że nowe sterowanie jest lepsze i w drugiej części gry zastosowano wlasnie system z wersji konsolowej...

Bill Roper: Jestem przekonany, że przenosząc grę z PC na konsole można wiele nauczyc się. Wydaje mi się jednak, że w przypadku Warcraft III tak by się nie stalo. W przypadku, o ktorym mowisz, oznacza to po prostu tyle, że oryginalne sterowanie nie bylo dopracowane. Na pewno jednak przeniesienie systemu kierowania z klawiatury i myszki na platformę, dużo prostszą pod względem możliwosc wprowadzania informacji przez gracza, to doswiadczenie, jakie daje szansę poznania nowych technik programistycznych, nowego sposobu myslenia. Odkrylismy jednak, przy okazji konwersji Starcrafta, że zmiana sposobu sterowania zmienia także sposob, w jaki gra się w grę, co powoduje, że utracona zostaje duża częsc tego, co czynilo ją wyjątkową na oryginalnej platformie. Dlatego nie chcemy przenosic Warcraft III na konsole.

Diabolic: Scenki animowane w grach Blizzarda są naprawdę niesamowite. Efekty CGI, ktore widzielismy w prezentacjach Warcraft III, robią ogromne wrażenie. Czy w związku z tym nie myslicie może o przeniesieniu swiata Warcraft III na wielki ekran? Film taki moglby wyglądac jeszcze lepiej niż "Final Fantasy"...

Bill Roper: Na pewno chcielibysmy zobaczyc stworzone przez nas swiaty i bohaterow na wielkim ekranie. To jednak duże wyzwanie. Dla naszej firmy pracuje bardzo utalentowany, ale niestety nieliczny zespol animatorow. Wszystkie przerywniki filmowe w naszych grach są przygotowywane przez zespol liczący nieco ponad 20 osob. Z tego, co wiem, film "Final Fatnasy" przygotowywalo 400 grafikow. Oznacza to więc, że przedsięwzięcie takie wykracza daleko poza nasze możliwosci. Poza tym jesli zaangażujemy grafikow przy filmie, kto będzie zajmowal się naszymi grami?!? Chcielibysmy, by historie opowiedziane w Starcrafcie czy w Warcrafcie byly kiedys przedstawione w medium dużo bardziej popularnym i akceptowanym, jakim bez wątpienia jest film. W związku z tym, choc obecnie nie planujemy takiego filmu, wydaje mi się, że tak naprawdę jest to kwestia znalezienia odpowiedniego partnera, ktory wesprze nasze pomysly i przeniesie je na wielki ekran.

Diabolic: Kiedy pracowaliscie nad grą Warcraft III, co bylo dla was rzeczą najważniejszą - tryb gry dla jednego gracza czy może multiplayer?

Bill Roper: Szczerze mowiąc, rowny akcent przykladalismy do obu tych elementow, wiem bowiem, że wsrod graczy preferujących tryb single, jak i tych grających praktycznie tylko w multiplayerze mamy ogromne poparcie. Uważam, że tryb single jest dla nas jedynym sposobem na opowiedzenie historii, przedstawienie swiata gry i zaangażowanie gracza w ten swiat intelektualnie i emocjonalnie. Z drugiej strony, gra w trybie multiplayer to niesamowita grywalnosc, czysta radosc plynąca z grania. Daje też graczom możliwosc udoskonalenia wlasnych umiejętnosci i opracowania calkowicie nowych strategii, które w trybie single moglyby się nie sprawdzac. Dopiero tryb multiplayer daje graczom szansę na poznanie najglębszych tajnikow wszystkich oddzialow i ras, odkrycie ich możliwosci, poznanie najlepszych sposobow ich wykorzystania. Możesz też ocenic wlasne umiejętnosci nie tylko w porownaniu z komputerem, ale także w porownaniu z innymi graczami. W tym celu wprowadzilismy specyficzny, unikalny system, w ktorym gracze zdobywają punkty doswiadczenia także w trybie multiplayer. Dzięki temu multiplayer szybko staje się bardzo konkurencyjny. Na początku patrzysz na graczy z wyższym poziomem doswiadczenia i myslisz "Nigdy ich nie dogonię". Ale zaczynasz grac, zdobywasz pierwszy, drugi, trzeci poziom doswiadczenia i nagle przestajesz myslec, że inny gracz jest poza twoim zasięgiem - zaczynasz myslec jak go dogonic. Jak widzisz, postaralismy się, by oba tryby gry byly rownie atrakcyjne.

Diabolic: Jakie są wasze plany na przyszlosc, po opublikowaniu Warcraft III?

Bill Roper: World Of Warcraft to nasz największy, najpoważniejszy jak do tej pory projekt. Stworzenie MMORPG-a to niezwykle wymagające, wyczerpujące zajęcie, a chcemy by byla to gra, ktora zapewni graczom gleboką i pelną satysfakcję na dlugi, dlugi czas. I to nie tylko hardkore'owym graczom, ale także tym, ktorzy nie będą mogli lub nie będą chcieli tak gleboko wchodzic w tajniki gry, ale podoba im się idea interakcji z innymi graczami w wirtualnym swiecie. Chcemy na przyklad, by w World Of Warcraft można bylo pograc także wtedy, kiedy nie masz za dużo czasu, na przyklad tylko 30 minut. W większosci gier typu MMORPG, jesli masz tylko pol godziny, nie masz nawet po co wlączac komputera. Chcemy to zmienic w World Of Warcraft. Podobnie jak w przypadku Diablo, ktory calkowicie zmienil gatunek gier RPG. Mamy nadzieję, że World Of Warcraft wplynie tak samo na gatunek MMORPG.

Diabolic: Jeszcze ostatnie pytanie, nie mogę nie skorzystac z tej okazji. Co stalo się z Warcraft Adventures? Bardzo czekalem na tę grę...

Bill Roper: Pracując nad Warcraft Adventures dotarlismy do momentu, w ktorym okreslalismy fabulę gry, staralismy się też znalezc rozwiązania, jakie wniosłyby cos nowego do gatunku gier przygodowych. Doszlismy do wniosku, że musielibysmy napisac ją od nowa. Co prawda, bylismy przekonani, że nasz bohater i historia opowiedziana w grze, uczynilyby z Warcraft Adventures naprawdę swietną grę przygodową, ale w tym samym czasie LucasArts przygotowywal Grim Fandango i jasne stalo się, że nasza klasyczna dwuwymiarowa grafika nie zachwyci graczy. Wiedzielismy, że będziemy w stanie zrobic jeszcze lepszą i jeszcze ciekawszą grę przygodową, ale w tym celu musielibysmy zacząc pracę od nowa. A tego nie chcielismy robic, bo zabraloby to nam następne dwa-trzy lata, więc zawiesilismy caly projekt. Wzięlismy zatem to, co bylo w tej grze najlepsze, a więc bohaterow i historię i przenieslismy do uniwersum Warcrafta, szczegolnie do World Of Warcraft i Warcraft III. Duża częsc kampanii w Warcraft III bazuje na fabule z Warcraft Adventures, glowny bohater kampanii orkow jest tym bohaterem, wokol ktorego miala się toczyc fabula naszej gry przygodowej. Fabulę tę wykorzystaliśmy także w książkach toczących się w uniwersum Warcrafta, a ktore cieszą się dosć dużym powodzeniem w Stanach Zjednoczonych. Odpowiedź na twoje pytanie brzmi więc - Warcraft Adventures stal się ofiarą postępu technologicznego, ale nie zginąl na marne.

NEWS

SoF2 MT

Od 18 kwietnia dostępny jest w Sieci multiplayer test gry Soldier of Foryune 2: Double Helix. Jest w nim 20 różnych skinów. Pobiegać możemy zaledwie po jednej mapce, ale za to przeciwników eliminujemy ze wszystkich dostępnych w grze broni. Grać można w czterech różnych trybach.

Dodatek do AvP2

Jak ogłosił serwis AVPnews, w dodatku do AvP2 znajdziemy wszystkie mapy, update'y i patche wypuszczone do tej pory przez Monolith, a ponadto 9 nowych misji, 4 lewele do trybu multi, nowe bronie dla Predatora i Marine'a oraz nowy rodzaj terenu.

Edytor do MoH: AA

W Sieci można już znaleźć ważący niecałe 2.5 MB zestaw narzędzi służących do edytowania gry Medal of Honor: AA. W jego skład wchodzi edytor leweli, mapa testowa oraz dokumentacja.



Hej!

SLip e-mail: slip@cdaction.com.pl

Jak widzicie, dziś FPP Action zajmuje wyjątkowo tylko jedną stronę. Jednak nawet na tej stosunkowo niewielkiej powierzchni znajdziecie dużo ciekawych rzeczy. Na początek proponuję małą porcję newsów, dzięki którym zorientujecie się w tym, co dzieje się w świecie FPP-ków. Następnie możecie poczytać o Polskiej Lidze Fed Raction, jednym z pierwszych (jeśli w ogóle nie pierwszym) na świecie klanie UT 2003 i zawartości FPP MegaZina.



FPP MegaZin nr4 na CD

Na płytce dołączonej do CDA znaleźć możecie czwarty numer FPP MegaZina. Jak zwykle ekipa FPP MZ przygotowała dla was sporą porcję różnorodnych tekstów (grubo ponad 100 kB), wśród których każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Zachęcam do czytania!



Polska Liga Red Faction

Podoba ci się gra Red Faction? Masz dostęp do Internetu? Jeśli na oba pytania odpowiedziałeś twierdząco, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wziął udział w rozgrywkach Polskiej ligi Red Faction. Działa ona w Sieci już od kilku miechów, a zmierzyć się w niej można w deathmachach 1 na 1 i 2 na 2. Organizatorzy mają w planach także urządzenie rozgrywek 4 vs 4 w trybach TDM i CTF. Zainteresowanych rozgrywkami tejże ligi zapraszam na stronę http://www.redfaction.pl.

Demo UT2003

Początkowo demo sequela UT miało się pojawić dopiero po jej premierze. Jednak teraz wygląda na to, że udostępnione zostanie po prezentacji UT 2003 na targach E3, czyli jeszcze w maju! Przypominam, iż UT 2003 ma pojawić się 28.06.2002 roku. Natomiast premiera Unreal Episode II (seguela Unreala) zapowiadana jest na listopad tego roku.

Strona GORE

Pod adresem http://www.dreamcatchergames.com/gore/ znaleźć można oficjalną stronę gry GORE, która pojawi się latem.



Chrome – screeny

W Sieci jest coraz głośniej o FPP-ku, nad którym pracuje polska firma Techland. Czyżby miał to być rzeczywiście przełomowy produkt? Na razie możemy jedynie trzymać kciuki i obejrzeć kilka screenów, na których z grubsza widać, jakimi możliwościami dysponuje silnik Chrome'a.







Pierwszy w Polsce klan Unreal Toutnamenta 2003



Polacy nie gęsi i są na świecie pierwsi. :) Kto może wpaść na pomysł założenia klanu gry, która ma pojawić się dopiero za kilka miesięcy? Oczywiście nasi rodzimi gracze! Szkoda tylko, że tak naprawdę nie da się jednoznacznie określić, czy crusaders Team of shadow jest pierwszym na świecie klanem UT 2003. Choć z drugiej strony na razie nie widać, żeby o miano to upominał się ktoś inny. A oto, co piszą o sobie jego członkowie:

„Klan powstał 15 marca 2002 roku i jest jednym z pierwszych należących do świata Unreal Tournament 2003. Założony został przez fanów i graczy pierwszej części tej gry. Team stworzył gracz UT – oXcros, czternastoletni Paweł Bartoszewski, mieszkający w Ustce. Pomogli mu w tym Androide - piętnastoletni Denis Kulczyk, j0k3r - dziewiętnastoletni Krzysztof Ruszczyński oraz Messiah - dwudziestotrzyletni Patryk Kulczyk, gracze pierwszej części Unreal Tournamenta pochodzący z Olsztyna. Łączy ich przyjaźń oraz wspólne zainteresowania, poza tym Androide i j0k3r grali w jednym klanie Unreal Turnament - INFO. Przypadek sprawił, że trafili do klanu PEH, w którym grał oXcros, pomysłodawca crusaders Team of shadow, co po polsku znaczy Krzyżowcy Drużyny Cienia. Tag klanu został utworzony w języku angielskim, a wygląda on tak: cTs. UT 2003. Przyciągnął ich swoją bogatą szatą graficzną, jak i pomysłowością map, modeli oraz postaci".

History by cTs Team

Jeśli chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o cTs, skontaktuj się z ludźmi z klanu, na pewno pomoże ci w tym wizyta na ich stronie internetowej. Jej adres to: www.cts.zax.pl.

Sposób na Goodlike'a w UT



Graliście już duel z botem na Goodkile'u w UT? Wielu z was zapewne myśli, że wygrana z tak zaawansowanym przeciwnikiem jest niemożliwa. Nic bardziej mylnego. Boty w UT nie są idealne i podobnie jak ludzie, często popełniają błędy. Jedną z luk w taktyce komputerowych przeciwników zauważyłem podczas duela na znanej wszystkim mapie DM-Deck16][. Otóż jeśli w trakcie starcia na najniższym poziomie mapki bot wycofa się do windy i wjedzie na górę, nie opuszcza jej, tylko zjeżdża z powrotem. Jest to zachowanie co najmniej nierozsądne, a co najważniejsze, dające nam - o ile jesteśmy odpowiednio uzbrojeni - praktycznie pewny frag.

Jak można wykorzystać taką szansę? Po pierwsze, w momencie opuszczania się windy należy podejść pod nią, w wyniku czego ta "odbije się" od nas i pojedzie do góry. Następnie wybrać rakietnicę i zacząć ładować granaty. W 99% przypadków bot grzecznie czeka na windzie, więc nie pozostaje nic innego, jak tylko przejść w dogodne miejsce (należy nieco cofnąć się) i podrzuć mu kilka sztuk wybuchowych paczek. Wszystko to trzeba robić dość szybko, gdyż winda zatrzymuje się zaledwie na kilka sekund. Jednak gdy nie zdążycie przy pierwszym podejściu - nie panikujcie. Jeśli dopisze wam szczęście, bot da się odesłać na górę nawet kilka razy.

Co jednak zrobić w przypadku, gdy nie mamy do dyspozycji rakietnicy? Można postrzelać rykoszetem z Flacka lub puścić kilka razy Combo z Shock Rifera (wypuszczamy najpierw kulę - drugi tryb - i w odpowiednim momencie rozbijamy ją strzałem z pierwszego trybu). Druga możliwość jest o tyle dobra, że Shock znajduje się zaraz przy windach.

Istnieje jeszcze inny wariant - można poczekać na bot na dole i gdy zjedzie, posłać mu np. kilka rakiet. Osobiście polecam jednak pierwszą metodę. Jest ona może nieco bardziej skomplikowana, ale z mojego doświadczenia wynika, iż najskuteczniejsza.







Komputerowy luz

W dzisiejszej edycji NL niemal wyłącznie dowcipy komputerowe! Miłej lektury!

Hackers & users

Dzień pierwszy:
Trzech hakerów i trzech userów wybrało się na wycieczkę. Pojechali pociągiem. Userzy kupili 3 bilety, hakerzy 1 dla wszystkich. Pojechali. Nagle zbliża się konduktor. Hakerzy biorą swój bilet i w trójkę zamykają się w kiblu. Przychodzi konduktor, sprawdza bilety userom i odchodzi. Przechodząc koło kibla widzi, że ktoś tam zamknął się. Puka. Hakerzy wysuwają bilet pod drzwiami, konduktor sprawdza, dziękuje i odchodzi.

Dzień drugi:
Ci sami hakerzy i userzy jadą pociągiem. Userzy, biorąc przykład z hakerów, kupują bilet na trzech, a hakerzy wcale nie kupują. Jazda. Zbliża się kontrola. Userzy biorą swój bilet i w trójkę zamykają się w kiblu. Hakerzy idą za nimi. Pukają do drzwi. Userzy wysuwają bilet pod drzwiami. Hakerzy zabierają bilet i uciekają do kibelka na drugi koniec wagonu...

Morał:
Nie każdy algorytm wymyślony przez hakerów potrafią wykorzystać userzy.

Informatyk & prezes

Facet leci balonem i nagle konstatuje, że kompletnie zgubił drogę. Wyłącza więc palnik, obniża pułap i zauważa idącego w dole człowieka. Opuszcza balon jeszcze niżej i krzyczy do przechodnia: Przepraszam! - czy może mi pan powiedzieć, gdzie jestem?

Gość z dołu:
- Oczywiście!!! Jest pan w balonie na ogrzane powietrze, szybuje pan na wysokości 100 m nad powierzchnią ziemi, w kierunku zachodnim.

- Pan musi być informatykiem - odkrzyknął baloniarz.
- Zgadza się - słychać z dołu - jak pan na to wpadł?
- To proste - krzyczy baloniarz - wszystko, co pan mi powiedział, jest absolutną prawdą z technicznego punktu widzenia. Ale jest zupełnie bezwartościowe dla znalezienia wyjścia z mojej sytuacji.

Na to gość z dołu:
- A pan pewnie jest prezesem zarządu?
- To prawda - odpowiada baloniarz - a pan jak do tego doszedł?

- To jeszcze prostsze - krzyczy facet - nie wie pan, gdzie pan jest, nie wie pan, dokąd pan zmierza, ale wymaga pan ode mnie skutecznej pomocy. Jest pan w tym samym miejscu, gdzie pan był przed naszym spotkaniem z tym, że teraz jest to już wyłącznie moja wina.



Różne kawały

Wsiada informatyk do taksówki. Taksiarz pyta:
- Adres?
- 212.87.22.91

***

Na ulicy grupa ludzi stoi obok płączącej się dziewczynki.
- Co ci się stało, dziecko, zgubiłaś się?
- Takkkkkkk...
- To może zaprowadzę cię do domu, znasz swój adres?
- Tak: www.basia.com.pl

***

Oprogramowanie jest jak katedra - budujesz, budujesz, budujesz, budujesz, a potem... modlisz się!

***

"Nie ma brzydkich kobiet - są tylko kiepskie karty graficzne" - porzekadło informatyków.

***

Do pokoju admina wpada szef firmy:
- Co się stało? Wszystkie komputery stanęły.
- Serwer się zabendował.
- A tak po polsku?
- Wystąpił błąd w jądrze kernela.

***

- Jakie są idealne wymiary kobiety informatyka?
- 1024 x 768

***

Czemu kobieta informatyk jest jak świnka morska?
- Bo świnka morska to nie jest ani świnka... ani morska :))

***

Rozmawia dwóch adminów:
- Wiesz, wczoraj mój kumpel uszkodził w ciągu 5 min serwer.
- Co ty powiesz?!! Jest hakerem???
- Nie, debilem!!!

***

Słyszeliście o tym? Jeżeli puści się od tyłu płytki z instalką Windows NT, słychać satanistyczne treści. Ale to jeszcze nic - jeżeli puści się je od przodu, one instalują Windows NT!

Straszny wirus!

Ostrzeżenie przed nowym, wysoce niebezpiecznym wirusem z katastrofalnymi następstwami! Jego egzystencja została potwierdzona - miej się zatem na baczności! Nazwa wirusa - "Praca".

Jeśli pojawi się u ciebie wirus "Praca"; obojętne, czy od kolegi, czy od szefa przez mail lub via Internet - nie otwieraj! Każdy, kto do tej pory wszedł z wirusem "Praca" w kontakt, musiał stwierdzić, że jego prywatne życie zostało wymazane, a jego mózg zaniechał wykonywania wszystkich czynności.

Co robić?
Należy założyć kurtkę, zabrać ze sobą dwóch dobrych kolegów i zamówić w najbliższej knajpie 3 bezalkoholowe, rzecz jasna, piwa. Proces powyższy należy powtórzyć 14-krotnie. Tylko wówczas jesteś w stanie stwierdzić bez najmniejszej wątpliwości, że "Praca" została z twojej pamięci całkowicie wymazana. Prześlij ten mail do co najmniej 5 innych kolegów lub znajomych. Stwierdzenie przez ciebie braku znajomych lub kolegów oznacza, że jesteś niestety już zainfekowany i wirus "Praca" przejął całkowitą kontrolę nad twoim życiem.

Typy użytkowników komputerów

Totalny idiota

Zwykle siedzi przed kompem i baranim wzrokiem gapi się w monitor. Typowa wymiana zdań pomiędzy TI a np. adminem:

- Komputer nie działa.
- Co z nim nie tak?
- Komputer nie działa.
- Już mówiłeś. Na której maszynie siedzisz?
- Komputer nie działa!
[admin wzdycha]
- Dobra, chodźmy do twojego pokoju.
- ...Komputer nie działa?
- IDŹ DO SWOJEGO POKOJU!
- ...Gdzie mam iść?

Częstotliwość występowania: o wiele za często.
Jak go traktować: zabić.

Maruda

Łazi krok w krok za adminem, mówiąc cicho i niewyraźnie, zwykle ze łzami w oczach. Typowy dialog:

- mamrotmamrotprogrammamrot...
- Słucham?
- mamrotproblemmamrot...
- Chyba nie zrozumiałem?
- mamrotmamrotPROGRAMmamrotPROBLEMmamrotbnieumiemmamrot
- Nie umiesz uruchomić tego programu?
- Mmmm... tak.
- Kliknij ikonę na pulpicie.
- mamrotmamrotmamrotmamrotmamrot..

Częstotliwość występowania: za wysoka.
Jak go traktować: zabić.

"Fachowiec"

Kłóci się z adminem, bredząc przy tym straszne nonsensy, i to agresywnym tonem. Czasem zdarza mu się powiedzieć coś sensownego, ale z rzadka. Typowy dialog:

- Możesz mi pomóc? Mam kolizję kanałów SCSI na motherbordzie.
- Co?!
- Zrób coś szybko, bo mi to przeciąża przerwania i tracę ze 3 Mipsy mocy obliczeniowej.
- Mógłbyś jeszcze raz powiedzieć, w czym problem? Prostymi słowami?
- SCSI nie działa jak trzeba, więc mi motherboard wolno chodzi.
- A jak się to objawia?
- No kurna, jesteś adminem i nie wiesz, co oznacza, że płyta główna wolno chodzi?!
- Poczekaj. Jakie są konkretne objawy?
- Od pół godziny nie mogę połączyć się z Internetem.

Admin idzie do jego stanowiska i bez słowa wkłada do gniazdka sieciowy kabelek, który był wypadł. User stuka w klawisze i rozpromieniony mówi:

- Teraz OK, przerwania w porządku, dzięki.

Częstotliwość występowania: wysoka.
Jak go traktować: zabić.

Ekonomista

Bardzo nieprzyjemny gość, ponieważ zwykle jest jakąś szychą w firmie, w której pracujesz. Typowy dialog:

- I jak ci się podoba nowy serwer?
- Nie mieści się w pokoju. Potrzebuje 2 gigawatów energii, wytwarza ciepło zdolne



Grabiowe definicje :]

User - człowiek nadeptujący na grabie.

Początkujący user - user, który jeszcze ani razu nie nadepnął na grabie, więc jest przekonany, że grabie nie istnieją.

Lamer - user regularnie nadeptujący na grabie, ale mimo to nadal przekonany, że grabie nie istnieją.

Specjalista w wąskiej dziedzinie - user w pełni posiadający umiejętność nadeptywania na te same grabie.

Szeroki specjalista - user mający na głowie więcej niż dwa siniaki.

Programista - ten, dla kogo w nadeptywaniu na grabie najważniejszy jest wynik. Zmęczony nadeptywaniem na cudze grabie - produkuje własne.

Zaawansowany programista - programista nadeptujący na każde kolejne grabie nie więcej niż dwa razy.

Copyright - koncepcja ograniczająca ilość dostępnych do nadeptywania grabi finansowymi możliwościami usera.

Gracz - ten, dla kogo w nadeptywaniu na grabie najważniejszy jest sam proces nadeptywania. Zwykle nie jest w stanie wyprodukować własnych grabi.

Cheater - podgatunek gracza: nadeptuje tylko na grabie z owiniętymi w miękką materię rączkami i zwykle nie więcej niż jeden raz.

Haker - ten, kto jest w stanie nadepnąć na grabie, nawet jeśli te są schowane w stodole z drzwiami zamkniętymi na zamek.

Haker idealista - szlachetny bojownik za prawo każdego do nadeptywania na nieograniczoną liczbę grabi.

Microsoft - korporacja, światowy lider w produkcji grabi.

Bill Gates - mityczny stwór z folkloru programistów: zły duch - opiekun grabi.

Upgrade - proces ciągłej utraty pieniędzy na kupno coraz to nowszych grabi.

Beta-wersja - wersja, w której grabie są widoczne na pierwszy rzut oka.

Release - wersja, w której grabie są przysypane liśćmi.

Kompatybilność wstecz - idea pozwalająca nowym grabiom trafiać dokładnie w siniaki pozostawione przed poprzednie.

Asembler - język programowania pozwalający nadeptywać na grabie kilka milionów razy na sekundę.

Siec lokalna - technologia pozwalająca otrzymać uderzenie w łeb, nawet jeśli na grabie nadeptuje kto inny.

Internet - technologia pozwalająca nadeptywać na grabie znajdujące się po drugiej stronie kuli ziemskiej.

(Wideo)Konferencja sieciowa - technologia pozwalająca każdemu nadeptywać nie tylko na swoje, ale i na cudze grabie.

Przyjazny interfejs - gumowy wałek na rączce grabi.

Konfigurowalny interfejs - gumowy wałek na rączce, który można przesuwać, dopasowując do wysokości, na jakiej znajduje się łeb.

Interfejs graficzny - grabie pozwalające regulować kolor i natężenie iskier z oczu po nadepnięciu na grabie.

Niepewny system - grabie bijące nawet wtedy, gdy się ich nie nadeptywało.

Pewny system - grabie bijące po łbie nawet wtedy, kiedy się stoi do nich plecami.

Wieloprocesorowość - idea pozwalająca na nadeptywanie wielu grabi jednocześnie.

Podręcznik programowania/instrukcja - książka opisująca różne metody nadeptywania na grabie. Nigdy nie jest wykorzystywana przez lamerów i haker-ów. Zaawansowany programista sięga po nią, kiedy nadepnie na te same grabie po raz drugi.

Support - służba dająca porady: co zrobić po nadepnięciu na grabie. Zwykle ich pierwsza rada to: nadepnąć na grabie raz jeszcze - i porównać wrażenia.

ogrzać małe miasteczko na Alasce, kopie prądem, gdy dotykam klawiatury, a obudowę ma z azbestu. Poza tym kasuje wszystkie ROMY w promieniu 100 metrów do miejsca, w którym się znajduje, i przyciąga metal oraz pioruny, a poza tym nie działa przez 23 godziny na dobę.
- Ale za to oszczędziliśmy kupę kasy.
- Ale to uniemożliwia mi pracę!
- To już twój problem.

Częstotliwość występowania: niestety wysoka.
Jak go traktować: wsadzić w tyłek ów serwer i podłączyć do sieci.

Gość czytający fachowe pisma

Z wyglądu nieco podobny do Typowego Idioty, zaś z reakcji do Ekonomisty. Typowy dialog:

Admin:
- ...i dlatego uważam, że ten model karty będzie idealny do naszych zastosowań.
- Hm, czytałem o niej w piśmie X. Recenzent bardzo narzekał, bo miał problemy z wyjęciem jej z pudełka...
- Mogę cię uspokoić - jestem mistrzem w otwieraniu pudełek.
-...w przeciwieństwie do konkurencyjnego modelu, który po prostu był zawinięty w foliowy worek...
- Tak, ale tamta karta nie będzie pasowała do reszty konfiguracji.
- Poza tym karta ta ma dużo lepszą instrukcję obsługi...
- Nie potrzebuję instrukcji, by podłączyć kartę do slotu.
- ...i dali jej o 25% wyższą ocenę za ergonomiczną obudowę...
- Ona i tak będzie przecież w środku komputera?
- Dlaczego usilnie starasz mi się udowodnić, że jesteś mądrzejszy od zespołu fachowców?

Częstotliwość występowania: często, oj, często...
Sposób traktowania: zabij.

Nieustający Gaduła

Z samego rana pojawia się w pokoju admina i zaczyna nadawać... jest nie do zatrzymania. Typowy dialog, a właściwie monolog:

- Cześć, mam nadzieję, że nie przeszkadzam, ale mam poważny problem. Nie mogę drukować obrazków spod Paintbrusha, a do tego gdy klikam ikonę Netscape, coś zaczyna mi piskać - nie wydaje mi się, by te dwa fakty miały jakiś związek, choć z drugiej strony, problemy z Netscapem zaczęły się zaraz po tym, gdy odpaliłem Painbrush. No ale to może też być jakiś wirus? Restart nie pomaga, bo już próbowałem. Myślałem, że może jest temu winien monitor - dziwnie zachowuje się od wczoraj, ale wymieniłem się monitorem z Krzyśkiem i jemu nadal wszystko działa dobrze, a mi nie. Znaczy działa, ale jakoś tak dziwnie. Znaczy nie dziwnie, ale tak jakoś... bo nie mogę drukować obrazków spod... Aha! I jeszcze kiedy naciskam CTRL, to mi takie śmieszne rzeczy pojawiają się na ekranie, szczególnie w Wordzie, znaczy nie śmieszne, ale takie... no wiesz. Takie krzaczki. A poza tym... itd., itd., itd.

Częstotliwość występowania: bardzo, bardzo często...
Sposób traktowania: ...wiesz co, a niech sobie żyje... po prostu go nie słuchaj, co jakiś czas kiwaj głową, gdy mówi, a będzie szczęśliwy.

Ulepszacz

Wydaje mu się, że coś potrafi. Czasem może nawet wmówić to jakiemuś Ekonomiście albo Gościowi Czytającemu Fachowe Pisma - i wtedy obejmuje posadę admina. Typowy dialog:

- Mailserver coś wolno chodził, więc pomyślałem, że skanceluję jeden z procesów - wtedy będzie szybciej. Ale on zawiesił się, zatem pomyślałem, że ma problemy z DMI, więc podłączę mu koncentrator do USB, żeby zrobić mostek, a wówczas ten zadymił i wydaje mi się, że chyba teraz nie działa... w każdym razie skwierczy ...Co ty byś teraz zrobił na moim miejscu?

Częstotliwość występowania: niestety całkiem często.
Sposób traktowania: zabij!!!

Katarynka

Raz coś usłyszał, starannie zapamiętał i od tej pory za pomocą tego czegoś rozwiązuje wszelkie problemy. Typowy dialog:

- Wiesz, mój komp wolno chodzi. Mógłbyś mi zrobić reinstalkę systemu na jutro?
- Reinstalkę?
- Tak.
- Na pewno?
- Jasne.

Następnego dnia
- AAAA... GDZIE SĄ MOJE WSZYSTKIE DANE?!
- Przecież chciałeś, żebym zrobił reinstalkę?
- No tak, ale gdzie są moje dane?
- Chcesz powiedzieć, że nie zrobiłeś backupu danych?
- Baka... czego?!

Częstotliwość występowania: zbyt często...
Sposób traktowania: zabij.

Użytkownik

Czyli marzenie admina... Typowy dialog:

- Przepraszam...
- Tak?
- Mam nadzieję, że nie przeszkadzam... ale mam mały problem.
- Jaki?
- Nie mogę uruchomić tego programu. Oto logi, wydruki, rozpiska tego, co czynilem krok po kroku. Niestety ciągle dostaję komunikat o błędzie - na tej karteczce przepisałem jego treść. W FAQ-u na ten temat nic nie jest napisane, ale skontaktowałem się ludźmi na grupie dyskusyjnej dotyczącej tego programu i mam kilka hipotez - o tu, na tych wydrukach.
- ...czy wyjdziesz za mnie?!

Częstotliwość występowania: tylko w marzeniach.
Sposób traktowania: jeśli jednak się pojawi, nie pozwól mu odejść!



Na zakończenie zmiana klimatu :]

Policjant zatrzymuje dresiarza w beemce.

P: Dokumenciki proszę.
D: Nie mam dokumencików.
P (uśmiechnięty): Aha, bez dokumencików jeździmy?
D: Ale tu mam zaświadczenie o skradzeniu dokumentów, mam jeszcze tydzień na wyrobienie nowych...

Policjant sprawdza pieczęcie, podpisy - wszystko się zgadza... obchodzi samochód, patrząc badawczo, uśmiecha się szeroko i mówi:

P: No proszę, jeździmy auteczkiem na niemieckich numerach?
D: A tak, proszę bardzo - mienie przesiedleńcze, mam jeszcze dwa tygodnie na zarejestrowanie - podaje policjantowi dokument.

Policjant sprawdza pieczęcie, podpisy - wszystko się zgadza .. Poirytowany każe otworzyć bagażnik. W bagażniku - trup!

P: A to co!?
D: A to wujek Rysiek, proszę, oto akt zgonu - podaje policjantowi dokument.

Policjant sprawdza pieczęcie, podpisy - wszystko się zgadza...

P (zbaraniały): No, akt zgonu w porządku, ale tak nie wolno przewozić zwłok
D: Proszę, tu jest pozwolenie na transport zwłok, jutro pogrzeb w kaplicy Świętego Jana w Krakowie - podaje policjantowi dokument.

Policjant sprawdza pieczęcie, podpisy - wszystko się zgadza ...Zdesperowany zagląda do bagażnika, zauważa coś i pyta triumfalnie:

P: A dlaczego denat ma lokówkę elektryczną w tyłku?!

Dresiarz podaje mu dokument:

- Proszę bardzo: oto testament wujka Ryśka, a tu jego ostatnie życzenie...

Soul Reaver

STEROWANIE (USTAWIENIA DOMYŚLNE)

Gamepad

Domyślne ustawienia przycisków sterowania można zmienić z menu gry (polecenie OPTIONS=>CONTROLLER).

[1] Przycisk akcji: Atak/Operowanie przedmiotami, otwieranie drzwi, uruchamianie przełączników/Wybór czaru z menu rytów.
[2] Skok/Pływanie/Zatwierdzanie wyboru w menu.
[3] Wchłonięcie duszy.
[4] Celowanie/Chwytanie ogłuszonego wroga/Zadawanie ciosu krytycznego/ Celowanie i odpalanie broni miotanej.
[5] Przykucnięcie.
[6] Namierzanie najbliższego przeciwnika (naciśnij ponownie, by namierzyć kolejnego wroga)/Skradanie.
[7] Obrót kamery wokół Raziela. Wraz z przyciskiem [8] uruchamia tryb rozglądania się.
[8] Obrót kamery wokół Raziela. Wraz z przyciskiem [7] uruchamia tryb rozglądania się.
[9] Menu rytów. Otwarcie menu rytów. Ponowne naciśnięcie zamyka menu.
[10] Pauzuj grę/Wróć do gry.

Klawiatura

[Spacja]	Skok/Pływanie
[A]	Klawisz akcji
[S]	Namierzanie wroga/ Skradanie
[D]	Wchłonięcie duszy
[F]	Celowanie/Chwytanie
[C]	Przykucnięcie
[ESC]	Pauza
[CTRL] Lewy	Rozglądanie się
[CTRL] Prawy	Obrót kamery w lewo
[0]	Obrót kamery w prawo
Klawisze kursora	Poruszanie się

Domyślne ustawienia klawiszy sterowania można zmienić z menu gry (polecenie OPTIONS=>KEYBOARD).

Ogólne

Klawisze kursora/przyciski kierunku
Sterowanie Razielem (w biegu, podczas szybowania i pływania)/Wybór pozycji z menu.

Kombinacje przycisków

[przycisk 5] + [przycisk 2] - wysoki skok/szybkie pływanie
Skok [przycisk 2], naciśnij ponownie i przytrzymaj [przycisk 2] - szybowanie/ wznoszenie się w prądzie powietrza
[przycisk 7] + [przycisk 8] - tryb rozglądania się

INSTALACJA

• Włóż płytę Legacy Of Kain: Soul Reaver do napędu CD-ROM.
• Kliknij dwukrotnie ikonę Mój Komputer na pulpicie. W oknie pojawi się lista dostępnych napędów.
• Kliknij dwukrotnie ikonę napędu CD-ROM. Instalator gry Legacy Of Kain: Soul Reaver zostanie automatycznie uruchomiony.

Po zainstalowaniu gra będzie dostępna z menu Start=>Programy=>Eidos Interactive. Wybierz ikonę Legacy Of Kain: Soul Reaver, aby uruchomić grę. W oknie dialogowym określ ustawienia grafiki i dźwięku zgodne z konfiguracją twojego komputera, a następnie kliknij OK.

OPTIONS

Pozycja OPTIONS w głównym menu pozwala na zmianę następujących ustawień:

Sound/Music/Speech

Ustawienie głośności efektów dźwiękowych, muzyki i mowy.

Control

Zmiana sposobu sterowania postacią (klawiatura/gamepad).

Keyboard configuration

Modyfikacja ustawień klawiszy.

Gamepad configuration

Modyfikacja ustawień przycisków gamepada.

Video configuration

Określanie parametrów trybu graficznego.

Pauza

Naciśnij pauzę [przycisk 10], by zatrzymać grę i wyświetlić podręczne menu.

• Wybierz RESUME, by kontynuować grę.
• Wybierz OPTIONS, by zmienić ustawienia gry.
• Wybierz SAVE GAME, by zapisać bieżący stan gry na dysku.

ZDOLNOŚCI WRODZONE

Szybowanie

• Aby rozwinąć skrzydła, skocz [przycisk 2] i będąc w powietrzu ponownie naciśnij i przytrzymaj skok [przycisk 2].
• W trakcie szybowania zwolnij przycisk skoku [przycisk 2], by opaść na ziemię.
• Podczas szybowania trzymaj przycisk celowania [przycisk 6], aby szybować prosto w dół.

Raziel może nabierać wysokości, szybując we wstępujących prądach powietrza.

Podnoszenie i przenoszenie przedmiotów

Raziel może podnosić niektóre przedmioty. Część z nich może być wykorzystana jako broń. Inne służą specjalnym celom. Obiekty zdatne do użycia dzielą się na trzy kategorie: dwuręczne laski, dwuręczne tępe narzędzia oraz pochodnie.

• Aby podnieść przedmiot, stań obok niego i wciśnij przycisk akcji [przycisk 1].

Uważnie lustruj otoczenie w poszukiwaniu ukrytych przedmiotów, takich jak elementy ogrodzenia lub pręty krat. Niektóre z nich można oderwać od podłoża i użyć jako broni.

• Aby odłożyć przedmiot, przykucnij [przycisk 5] i naciśnij przycisk akcji [przycisk 1].

Mając zajęte obie ręce, Raziel nie może pływać, szybować, chwytać krawędzi ani manipulować obiektami.

Uwaga: bronie i inne obiekty noszone w rękach nie mogą być przenoszone między sferami. W trakcie przechodzenia z jednej sfery w drugą, Raziel automatycznie upuści niesiony obiekt. Raziel nie może podnosić obiektów w Sferze Ducha.

ZAPISYWANIE STANU GRY

Stan gry można zapisywać w dowolnym momencie.

• Naciśnij pauzę [przycisk 10], by zatrzymać grę.
• Z menu wybierz pozycję SAVE GAME.
• Podaj nazwę pliku. Stan gry zostanie zapisany na dysku.

Manipulowanie obiektami

Raziel może manipulować różnymi rodzajami obiektów, takich jak drzwi, przełączniki i bloki.

• Aby uruchomić przełącznik, otworzyć drzwi etc., stań przed obiektem i wciśnij przycisk akcji [przycisk 1].
• Aby pchnąć blok, stań przed nim i wciśnij przycisk akcji [przycisk 1].
• Aby wbić szpony w blok, stań przed nim, a następnie wciśnij i przytrzymaj przycisk akcji [przycisk 1].
• Puść przycisk akcji [1], by zwolnić uchwyt.

Gdy szpony Raziela wbite są w blok, możesz przesuwać obiekt przyciskami kierunkowymi. Raziel nie zwolni uchwytu, póki trzymasz wciśnięty przycisk akcji [przycisk 1].

• By obrócić blok, stań przed nim, przykucnij trzymając wciśnięty [przycisk 5] i naciśnij przycisk akcji [1].
• Przylegające bloki można kłaść jeden na drugim, obracając blok w stronę sąsiadującego.
• Nie wszystkie bloki dają się obracać.

Uwaga: w podobny sposób można manipulować także innymi obiektami, nie tylko blokami. Raziel nie może manipulować obiektami, przebywając w Sferze Ducha.

Wchłanianie dusz

Dla uzupełnienia energii życiowej, Raziel musi wchłaniać dusze pokonanych wrogów. Cennym źródłem energii są także Stracone Dusze i spektralne powłoki istot błąkających się w Sferze Ducha. Dusze neutralnie nastawionych istot ludzkich (mieszkańców wioski i łowców wampirów) można wchłaniać bez ranienia lub zabijania ofiary.

• Wciśnij i przytrzymaj [przycisk 3], aby wchłonąć duszę.
• Wciśnij i przytrzymaj [przycisk 3], stojąc w pobliżu istoty ludzkiej, by wchłonąć część lub całość jego duszy.

Czyż to nie ułatwia życia?

LORD KAIN I HISTORIA NOSGOTH

Mroczne bóstwa

Tysiąc lat minęło, odkąd Lord Kain osiadł w ruinach Nosgoth i rozpoczął podbój świata żywych. U zarania swej mrocznej krucjaty zstąpił do podziemi i usidlił sześć dusz, by służyły mu wiernie i ślepo. Tym oto sposobem powołał do życia zastęp oddanych porucznikow, spośród których ja, Raziel, byłem pierwszym i upodobanym. Na rozkaz władcy ruszyliśmy w mroki czyśćca, gromadząc sześć legionów wampirów i pustosząc bogatą niegdyś krainę Nosgoth.

Poskromienie śmiertelników było jedynie środkiem, nie celem. Prawdziwa praca dopiero się zaczęła. Wokół słupów Nosgoth niewolnicy poczęli wznosić nową siedzibę godną nowego wieku, który miał się dla nas zacząć.

Przymykaliśmy oczy na drobne intrygi pomniejszych wampirów. Były nam zabawą, nadawały smaku naszemu istnieniu. Frakcja knowała przeciwko frakcji, my zaś czyniliśmy zakłady o to, która będzie górą. Pomagaliśmy to jednym, to drugim. Byliśmy im panami i władcami, nad nami był tylko Lord Kain.

Raziel

Śmiertelni wierzą, że to zepsuta krew czyni nas tym, kim jesteśmy. Naiwni głupcy! Krew jest jeno pokarmem - służy naszej materialnej powłoce. By stworzyć wampira, potrzeba duszy schwytanej w podziemnej otchłani. Ożywione ciało domaga się krwi, lecz dusza wampira karmi się mocą podziemi. Dojrzewając, przybieramy coraz to doskonalszy kształt. Stajemy się bliscy władcom niebieskim, zyskujemy chwałę i potęgę mrocznych bóstw. Z każdą zmianą przyziemne sprawy wampirów i ludzi tracą na znaczeniu. Spośród nas Kain zawsze pierwszy dostępował zaszczytu przemiany. Mijały dziesiątki lat, zanim dar otrzymany przez Kaina przypadał nam w udziale. Tak było od zawsze i tak miało być po wiek wieków. Miało, albowiem nadszedł czas, gdy mnie, Razielowi, dane było dostąpić chwały przemiany przed moim panem i władcą, Kainem. Otrzymałem dar skrzydeł. I za tę bezczelność zostałem skazany na potępienie.

Nestor

Dla nas, wampirów, woda jest agonią. Trawi naszą cielesną powłokę niby kwas. Tym dotkliwszą była moja kara - Lord Kain nakazał cisnąć mnie w otmęt Jeziora Umarłych, miejsca kaźni dla zdrajców i tych, których skalał grzech słabości. Kiedy bracia moi unieśli me ciało i rzucili ze skały, widziałem ich rozbawione oblicza. Potem nadszedł ból. Piekący, rozdzierający, palący. Próżno szukać słów, bo żadne go nie odda. Czas się dla mnie zatrzymał. Jak długo spadałem - nie wiem. Pomnę jeno kres mego lotu i ów głos, który zrazu brałem za majak udręczonej mej jaźni. Później dotarł do mnie z całą swą mocą gniewny, pierwotny, odwieczny.

Nestor wyjaśnił mi wiele. Mówił o stworzeniu, o śmierci, o duszach i nienasyconym głodzie. Przez wieki Nestor karmił swój głód duszami Nosgoth, dopóki wampirza dynastia Kaina nie pozbawiła go jedynej strawy. Głód narastał przez wieki coraz to dokuczliwszy, nie do zniesienia. Nestor dał mi szansę wybawienia z mej nędznej egzystencji - jeśli wkroczę w Sferę Materialną i zwrócę oręż przeciwko dawnym braciom moim, dane mi będzie znaleźć pomstę na Kainie. Któżby się oparł takiej pokusie?

SFERY DUCHA I MATERII

Raziel bytuje w dwóch światach. W Sferze Materii - świecie istot żywych - i w Sferze Ducha - świecie zmarłych. Egzekucja z rozkazu Kaina sprawiła, że Raziel przemienił się w istotę przynależną Sferze Ducha.

Sfera Ducha jest mroczną, złowieszczą wersją świata żywych. Gdy Raziel przechodzi z jednej sfery w drugą, świat wokół niego przekształca się i deformuje. Miejsca oraz przedmioty niedostępne w jednej sferze, w drugiej stają przed nim otworem. W każdej z nich Raziel musi stawić czoło innym przeciwnikom. Wieść niesie, że także wybrani przywódcy wampirzych klanów są w stanie podróżować między sferami, choć nie tak swobodnie jak Raziel. Gdy wyklęty bohater przenosi się w Sferę Duszy, czas w Sferze Materii staje w miejscu. Własność tę można wykorzystać na korzyść Raziela. Przenosząc się w inną sferę, Raziel może na przykład przygotować zasadzkę na wroga lub manipulować niedostępnymi dotąd obiektami.

Pobyt w Sferze Materii pochłania energię życiową Raziela. Aby móc bez przeszkód w niej bytować, Raziel musi stale karmić się duszami zabitych wrogów. W Sferze Ducha energia Raziela stopniowo się odnawia. Proces ten można przyspieszyć, wchłaniając zbłąkane ludzkie dusze oraz dusze karmiących się nimi mrocznych istot. Dysponując pełną energią, Raziel może na powrót wkroczyć w Sferę Materii i kontynuować swą misję.

Bytując w Sferze Ducha, Raziel traci możliwość oddziaływania na materialne przedmioty, takie jak bloki, drzwi etc. Aby powrócić w Sferę Materii, Raziel musi odzyskać energię życiową i odnaleźć portal. Stań na portalu i otwórz menu rytów [przycisk 9], wybierz Ryt Sfer i wciśnij przycisk akcji [przycisk 1].

Powrót w Sferę Ducha jest możliwy w każdej chwili i nie wymaga portalu. Wystarczy otworzyć menu rytów [przycisk 9], wybrać Ryt Sfer i wcisnąć przycisk akcji [przycisk 1].

PORTALE

Magiczne portale pozwalają Razielowi podróżować między odległymi lokacjami w świecie Nosgoth. Raziel może korzystać wyłącznie z portali, które zostały aktywowane. Gdy Raziel napotka na swej drodze nowy portal, musi go najpierw uaktywnić. W tym celu musi stanąć w magicznym kręgu. Kiedy magiczne symbole rozjarzą się błękitnym światłem, portal zostanie uruchomiony i nie będzie wymagał ponownej aktywacji. Gdy Raziel wkroczy w bramę, zostanie przetransportowany do innego zakątka świata Nosgoth.

Symbol danej lokacji jest wyświetlony na ścianie (niedostępne lokacje wyświetlone są na szaro).

Aby zmienić docelową lokację przed skorzystaniem z portalu:
- Stojąc w magicznym kręgu, naciśnij przycisk akcji [1].
- Naciśnij prawy lub lewy przycisk kierunkowy, by wybrać lokację.
- By anulować wybór, wciśnij ponownie przycisk akcji [1].
- By zatwierdzić wybór, skieruj Raziela w stronę portalu. Raziel zostanie przeniesiony w nowe miejsce.

Uwaga: gdy dotrzesz do nowego portalu, zapamiętaj jego symbol. Będzie ci później łatwiej wrócić w to miejsce.

NABYTE UMIEJĘTNOŚCI

Opisane niżej zdolności Raziel może opanować poprzez wchłonięcie duszy przywódcy klanu lub nabyć w inny sposób w toku akcji.

Przenikanie przez kraty

Ta nabyta umiejętność pozwala Razielowi pokonywać niektóre bariery, takie jak ogrodzenia czy kraty. Umiejętność ta jest dostępna jedynie w Sferze Ducha i nie wymaga aktywacji. Skieruj Raziela w stronę bariery - jego ciało zdematerializuje się i pojawi po drugiej stronie przeszkody.

Wspinaczka

- Wciśnij przycisk kierunku, by wspiąć się na ścianę.
- Wspinając się po ścianach, Raziel automatycznie wchodzi na skalne półki lub gzymsy.
- Aby odpaść od ściany, wciśnij przycisk skoku [przycisk 2].
- Skocz w kierunku ściany zdatnej do wspinaczki, a Raziel automatycznie wczepi się szponami w jej powierzchnię.

Uwaga: Raziel nie może wspinać się na ściany, przebywając w Sferze Ducha. Podczas wspinaczki Raziel nie może angażować się w walkę - wyeliminuj wszystkich wrogów przed przystąpieniem do wspinaczki lub staraj się obejść ich z dala. Tylko niektóre rodzaje ścian są zdatne do wspinaczki. Organiczne, kruche lub otynkowane płaszczyzny nie nadają się do tego.

Pociski telekinetyczne

Gdy Raziel ma wolne ręce (nie niesie Soul Reavera ani żadnej innej broni), może gromadzić energię telekinetyczną i ciskać kulami mocy. Wrogowie i ruchome obiekty trafione kulą telekinetyczną zostają odrzucone w tył. Uderzenie mocy może roztrzaskać niektóre obiekty, takie jak okna i drewniane przegrody. Sam pocisk telekinetyczny nie zadaje zbyt dużych obrażeń, ale energia uderzenia może cisnąć wroga o ścianę lub zepchnąć w płomienie.

- Naciśnij i przytrzymaj przycisk celowania [przycisk 4], aby uformować kulę energii.
- Zwolnij przycisk celowania [4], by cisnąć kulą energii.

Uwaga: kulą energii można celować automatycznie lub ręcznie, podobnie jak innymi pociskami (por. Celowanie przedmiotami i pociskami). Kula energii wyrządza szkody obiektom jedynie w Sferze Materii.

Pływanie

W początkowych etapach gry Raziel nie potrafi pływać. Po wpadnięciu do zbiornika wodnego w Sferze Materii Raziel zostanie automatycznie przeniesiony w Sferę Ducha. W Sferze Ducha Raziel może chodzić po dnie zbiornika wodnego, ale nie jest w stanie unosić się w wodzie. Po zdobyciu umiejętności pływania Raziel będzie mógł dotrzeć do wcześniej niedostępnych korytarzy i platform.

- Naciśnij przycisk skoku [przycisk 2], by poruszać się w wodzie.
- Użyj przycisków kierunkowych, by zmienić kierunek płynięcia.
- Naciskaj szybko przycisk skoku [2], by płynąć szybciej.
- Przytrzymaj przycisk skoku [2], by płynąć ze stałą prędkością.
- Wciśnij i przytrzymaj przycisk kucania [przycisk 5], a następnie naciśnij skok [2], by przyspieszyć pod wodą. Manewr ten można wykorzystać do szarżowania na wroga.

Unosząc się na powierzchni wody, naciśnij przycisk kierunkowy [Góra], by zanurkować, a następnie przycisk skoku [2], aby nabrać prędkości. W celu wydostania się z wody, podpłyń do brzegu i użyj klawiszy kierunkowych. Aby wyjść na niedostępny brzeg, przytrzymaj przycisk kucania [przycisk 5] i naciśnij skok [2].

Uwaga: w wodzie Raziel ma ograniczone możliwości ataku.

Duszenie

W miarę gry Raziel nabywa zdolność duszenia wrogów lub obracania niektórych obiektów przez owijanie ich wstęgą energii. Umiejętność ta działa w obu sferach, jednak obracanie obiektów w Sferze Ducha nie jest możliwe. Korzystając z tej formy ataku, można ogłuszyć wampira lub uśmiercić istotę ludzką. Wstęga energii może także służyć do obracania niektórych obiektów, takich jak tryby i tarcze zegarów słonecznych. Obiekty można obracać w prawo lub w lewo - zależnie od kierunku, w jakim Raziel obiega obiekt.

- Obiegnij Razielem obiekt lub wroga, zataczając pełne koło.
- Za Razielem zacznie wysnuwać się wstęga energii.
- Zatocz drugie pełne koło wokół wroga lub obiektu, by owinąć go wstęgą energii.

Uwaga: niewszystkie obiekty można tą metodą obracać. Wstęga energii pojawi się za Razielem tylko wówczas, gdy dany obiekt można obrócić.

WALKA

Zanim będzie można zadać wampirowi krytyczny cios, trzeba go najpierw ogłuszyć. Ogłuszenie wymaga zadania serii trafnych ciosów. Cios krytyczny można wykonać na kilka sposobów.

Ciskanie wrogiem

• Wciśnij przycisk celowania [4], aby chwycić ogłuszonego wampira.
• Nie zwalniaj przycisku [2], jeśli chcesz przenieść wampira w inne miejsce. Nie próbuj nieść wroga zbyt daleko, bo po pewnym czasie może uwolnić się z chwytu.
• Zwolnij przycisk [2], by cisnąć wrogiem i zadać mu śmiertelne obrażenia. Możesz rzucić go do ognia lub wody, cisnąć w obszar zalany światłem słonecznym lub nadziać na ostry obiekt.

Rzucanie pałkami i innymi przedmiotami

• Trzymając przedmiot, wciśnij i przytrzymaj przycisk celowania [4], by wybrać kierunek rzutu.
• Zwolnij przycisk [4], by rzucić przedmiotem.

Uwaga: Raziel będzie się starał wspomóc cię w celowaniu.

Celowanie przedmiotami i pociskami

Raziel może rzucać dowolnym niesionym przedmiotem.

• Trzymając przedmiot, wciśnij i przytrzymaj przycisk celowania [4], by automatycznie wycelować w najbliższego wroga.
• Zwolnij przycisk [4], by rzucić przedmiotem.

CELOWANIE RĘCZNE

• Trzymając przedmiot, wciśnij i przytrzymaj przycisk celowania [4], a następnie wciśnij i przytrzymaj przyciski [7] i [8], by wycelować ręcznie.
• Zwolnij przycisk [4], by rzucić przedmiotem.

Przebijanie włócznią

Niektóre obiekty można wykorzystywać niczym włócznie.

• Aby podnieść broń, stań obok niej i naciśnij przycisk akcji [1].
• Naciśnij przycisk akcji [1], by wyprowadzić atak.
• Naciśnij przycisk celowania [4], by przeszyć ogłuszonego wroga.

Pochodnie

Dzierżąc pochodnię, Raziel może podpalić ogłuszonego wroga.

• Naciśnij przycisk akcji [1], by wyprowadzić atak pochodnią.
• Naciśnij przycisk celowania [4], by podpalić ogłuszonego wroga.

Namierzanie

Jeśli przytrzymasz przycisk namierzania [6], Raziel automatycznie zwróci się ku najbliższemu wrogowi. Naciśnij ponownie i przytrzymaj przycisk [6], by zwrócić się w stronę kolejnego wroga.

Uwaga: umiejętne wykorzystanie tej funkcji znacząco ułatwi walkę.

Ataki łączone

• Naciśnij przycisk akcji [1], by wyprowadzić standardowy cios.
• Naciśnij [1] ponownie przed zakończeniem ciosu, by wyprowadzić silniejszy cios.
• Naciśnij [1] po raz trzeci, by zakończyć serię ciosem krytycznym.

Uwaga: rodzaj i skuteczność ataków łączonych zależą od użytej broni.

Szarża

Atak szarżą można wyprowadzać z większej odległości. Atak ten zadaje większe obrażenia niż standardowy cios.

• Naciśnij przycisk akcji [1] podczas ruchu w przód, by wyprowadzić atak szarżą

Uwaga: atak szarżą można wyprowadzać tylko w połączeniu z funkcją namierzania.

Uniki

Raziel potrafi uskakiwać przed ciosami przeciwnika.

• Naciśnij skok [przycisk 2] podczas ruchu w prawo, w lewo lub w tył, by wykonać unik w danym kierunku.

Uwaga: Raziel potrafi unikać ciosów wyłącznie w trybie namierzania.

Istoty Sfery Ducha

SLUAGH

Podstępny i strachliwy padlinożerca - hiena podziemnego świata. Sluagh karmią się duszami błąkającymi się po świecie zmarłych. Odważne w stadzie, w samotnym spotkaniu czmychają tchórzliwie, kryjąc się po kątach.

UPIORY

Upiory są duszami poległych wampirów, uwięzionych w Sferze Ducha do czasu, gdy ponownie wnikną w swą materialną powłokę. Długotrwały pobyt w świecie zmarłych sprawił, że ich duchowa forma nabrała kształtu. Zaadaptowały swe wampirze nawyki do nowego otoczenia - potrafią karmić się energią życiową stworów zamieszkujących Sferę Ducha.

Jeśli Upiór zdoła zadać Razielowi cios, jego skutki są straszliwe - Upiór potrafi wyssać energię życiową przeciwnika, nawet ze znacznej odległości, lecząc jednocześnie swe rany. Raziel musi czym prędzej zmniejszyć dystans i zadać Upiorowi obrażenia, by przerwać łączącą ich nić energii lub czym prędzej uciekać na taką odległość, by nić uległa zerwaniu.



SOUL REAVER

Soul Reaver jest jedyną bronią, którą można przenosić z jednej sfery w drugą. W miarę rozwoju akcji Soul Reaver ulega metamorfozom, zyskując nowe, potężne właściwości.

W toku rozgrywki Raziel wejdzie w posiadanie magicznego ostrza o nazwie Soul Reaver. Aby móc z niego korzystać w Sferze Materii, Raziel musi być w pełni sił życiowych. Ostrze pozostaje w jego ręku tak długo, jak długo Raziel potrafi utrzymać się w dobrej kondycji. Gdy odnosi rany, ostrze znika. Kiedy Raziel włada Soul Reaverem, jego energia utrzymywana jest na stałym poziomie i nie ulega wyczerpaniu.

W Sferze Ducha Soul Reaver pozostaje cały czas aktywny.

Soul Reaver ma także moc rażenia na odległość magicznymi pociskami.

• Aby wyprowadzić cięcie Soul Reaverem, naciśnij przycisk akcji [1].
• Przytrzymaj przycisk celowania [4], by naładować ostrze energią.
• Zwolnij przycisk celowania [4], by odpalić magiczny pocisk.

Kiedy Raziel odnajdzie Ognistą Kuźnię, będzie mógł zanurzyć w niej ostrze Soul Reavera i naładować je mocą ognia. Tak usprawnione ostrze można będzie ponownie ładować energią, przesuwając je ponad dowolnym źródłem ognia.

Gdy Raziel odnosi obrażenia i traci możliwość władania Soul Reaverem, ostrze zostanie rozładowane. Kiedy Raziel odzyska zdrowie i ostrze na powrót znajdzie się w jego ręku, trzeba je będzie powtórnie naładować mocą ognia. Soul Reaver nasycony mocą ognia zadaje większe obrażenia, a jego magiczne pociski mają moc spopielania wampirów.

Uwaga: w Sferze Ducha nie ma możliwości nasycenia Soul Reavera mocą żywiołu.

RYTY (Glyphs)

Wieść niesie, że w krainie Nosgoth znaleźć można sześć starożytnych Ołtarzy Rytów. Każdy kryje moc żywiołu, zamkniętą w tajemnym rycie. Kiedy Raziel odnajdzie taki ołtarz i rozwiąże zagadkę z nim związaną, zostanie nagrodzony rytem żywiołu. Zdobyte ryty - źródło potężnych mocy magicznych - będą odtąd dostępne z menu rytów.

Użycie rytu wyzwala drzemiącą w nim potęgę, która niszczy zastępy wrogów. Aby z niej korzystać, Raziel musi dysponować energią rytów, uzupełnianą z magicznych źródeł porozrzucanych po świecie Nosgoth.

Aby użyć rytu:
• Otwórz menu rytów [przycisk 9].
• Przyciskami kierunkowymi (lewo, prawo) wybierz ryt, którego chcesz użyć.
• Naciśnij przycisk akcji [1], aby użyć rytu.

Ryt Sfer

Pozwala Razielowi przemieszczać się między sferami. Aby przenieść się ze Sfery Ducha do Sfery Materii, Raziel musi dysponować pełnią sił życiowych i stanąć w magicznym kręgu portalu. Powrót do Sfery Ducha może odbywać się w dowolnym miejscu i niezależnie od stanu zdrowia Raziela.

Ryt Mocy

Raziel emituje fale mocy telekinetycznej, które odrzucają wrogów. Przeciwnicy pchnięci falą mocy odnoszą nieznaczne obrażenia, ale przy sprzyjających okolicznościach można ich tym sposobem zniszczyć.

Ryt Kamienia

Raziel uderza pięścią w podłogę, wywołując lokalne trzęsienie ziemi. Wrogowie w polu rażenia zostają ogłuszeni mocą rytu. Strefa oddziaływania rytu jest znaczna.

Ryt Dźwięku

Śmiercionośne fale dźwięku emitują z epicentrum czaru. Wampiry uderzone falą dźwięku odnoszą ciężkie obrażenia lub giną.

Ryt Wody

Magia rytu wyzwala potężny strumień wody, zadając obrażenia wampirom nieodpornym na działanie tego żywiołu. Ryt Wody nie zabija, lecz ogłusza przeciwników. Podobnie jak w przypadku innych typów obrażeń, ogłuszony wampir po pewnym czasie odzyskuje pełnię sił życiowych. Póki to nie nastąpi, przeciwnicy są podatni na ciosy krytyczne.

Ryt Płomienia

Moc rytu rozprzestrzenia się falą koncentrycznych pierścieni ognia, które spopielają przeciwników. Wampiry i ludzie dotknięci falą ognia giną natychmiast.

Ryt Słońca

Gdy Raziel używa tego rytu, całe pomieszczenie napełnia się blaskiem tysiąca słońc. Wszyscy przeciwnicy w polu rażenia z miejsca zamieniają się w popiół.

Istoty ludzkie

MIESZKAŃCY WIOSKI

Nieliczni ludzie, którzy zdołali przetrwać wampirzą opresję, schronili się w ufortyfikowanej osadzie na północy. Od czasu do czasu opuszczają mury wioski. Są bezbronni i łatwo padają ofiarą wampirów bądź Raziela. Ich zachowanie wobec Raziela zmienia się w zależności od jego czynów. Jeśli Raziel bezwzględnie na nich poluje, biorą go za demona i uciekają przed nim z krzykiem. Jeśli staje w ich obronie, chroniąc ich przed atakami wampirów, uznają go za zbawcę - anioła zemsty - i oddają mu cześć.

Dusze ludzi nie są tak silnie zakorzenione w ciele jak dusze wampirów - nie trzeba ich zabijać, aby czerpać z nich energię. Jeśli Raziel podejdzie dość blisko ofiary, może wyssać jej duszę, uśmiercając przy okazji jej nosiciela. Jeśli natomiast woli czerpać energię małymi "łyczkami" z większej odległości, człowiek straci przytomność, ale przeżyje. Póki Raziel nie uśmierci człowieka, czyny te nie zaważą na jego reputacji.

ŁOWCY WAMPIRÓW

Wśród ludzkich niedobitków stawiających opór wampirom wyróżnia się kasta wojowników zwanych Łowcami Wampirów. Ich zadaniem jest ochrona miasta, ale łowcy często urządzają wypady poza jego bramy, by polować na znienawidzonego wroga. Łowcy posługują się w walce ciężkimi kuszami lub prymitywnymi miotaczami ognia.

CZCICIELE

Nie wszyscy ludzie stawiają czynny lub bierny opór wampirom. Część z nich zaadaptowała się do nowych warunków, pełniąc służbę u swych ciemiężycieli i sławiąc ich jak bogów. Czciciele dzielą się na dwie klasy: Nowicjuszy (posługujących się w walce magicznymi kosturami) oraz Adeptów (władających nożami ofiarnymi).

Czciciele, ślepo oddani swym wampirzym panom, widzą w Razielu wroga i w przeciwieństwie do swych braci z miasta nie dadzą się skaptować. Są śmiertelnym zagrożeniem dla niedobitków ludzkiej rasy, bowiem porywają swych współbraci, by składać ich w ofierze wampirom. Sami zresztą nie wahają się przed ostateczną ofiarą - dla wykarmienia władców chętnie oddadzą krew, a nawet życie.



KLANY

DUMAHIM

Dumahim jest najliczniejszym klanem świata Nosgoth. Stwory z tego klanu błąkają się po świecie w poszukiwaniu ludzkich istot, którymi się karmią. Wieść niesie, że przywódca klanu, Dumah, został zabity przez łowców wampirów.

MELCHAHIM

Melchahim, potomstwo porucznika Melchiaha, stoją najniżej w wampirzej hierarchii. Te nędzne istoty ledwie przekroczyły wątłą granicę między światem duchów i światem żywych. Karmią się nie tylko krwią swych ofiar, lecz także łupią ich skórę, by stale odnawiać gnijącą, ziemską powłokę.

ZEPHONIM

Wampiry z klanu Zephonim czyhają na swe ofiary ukryte w mrocznych zakątkach pomieszczeń. Te - pająkom podobne stwory - opanowały do perfekcji sztukę kamuflażu i skrytobójstwa. Zephon, przywódca klanu, rządzi swym księstwem ze szczytu niebotycznej wieży mrocznej katedry.

RAHABIM

Rahabim są panami wód królestwa Nosgoth. Wampiry z tego klanu, na drodze przemian, stały się odporne na niszczycielskie działanie wody. Woda jest ich żywiołem, ale i na lądzie stanowią nie lada wyzwanie. Rahab jest niekwestionowanym władcą mórz.

TURELIM

Turelim są najpotężniejszym klanem Nosgoth. Te potężne, masywne bestie są niezwykle szybkie i silne oraz mają nieprzeciętnie rozwinięty słuch. Turel, przywódca klanu, zajął miejsce Raziela jako ulubieniec Kaina, jego zastępca i powiernik.

ZDROWIE

Wskaźnik zdrowia znajdziesz w prawym dolnym rogu ekranu. Podczas przebywania w Sferze Materii możesz uzupełniać zdrowie specjalnymi racjami rozrzuconymi obficie po świecie Nosgoth.

- Raziel może powrócić do Sfery Materialnej jedynie z pełnym wskaźnikiem energii.
- Gdy Raziel dysponuje Soul Reaverem, może go używać jedynie przy pełnym wskaźniku energii.
- Aura wokół wrogów w Sferze Ducha informuje o ich sile.
- Gdy energia Raziela w Sferze Materialnej spadnie do zera, bohater zostanie automatycznie przeniesiony w Sferę Ducha. Jeśli wyczerpaniu ulegnie energia w Sferze Ducha, Raziel zostanie przeniesiony do Komnaty Nestora.

ENERGIA I ISTOTY

Energia rytów

Te skrzące się barwnie kule energii można znaleźć w różnych zakątkach świata Nosgoth - tak w Sferze Materii, jak i w Sferze Ducha. Energia rytów jest niezbędna do wyzwalania magicznej mocy zaklętej w rytach - bez niej nie będziesz mógł rzucić czaru.

Dusze

Dusze są dla Raziela źródłem energii, niezbędnym do przetrwania i ukończenia rozgrywki. Dusze ludzi oraz wampirów uwalniane są po zniszczeniu cielesnej powłoki danej istoty. Ponadto Raziel może karmić się duszami neutralnie nastawionych mieszkańców Nosgoth (ludzi) bez konieczności ich zabijania. W Sferze Ducha źródłem energii są Stracone Dusze, błąkające się po podziemnym świecie. Spektralne istoty zamieszkujące Sferę Ducha można osłabić atakiem, a następnie wchłonąć ich dusze.

Wampiry

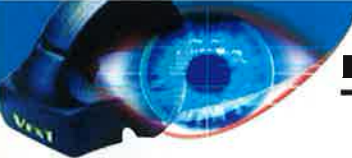
Wampiry zamieszkujące świat Noshoth podlegają nieustannym przemianom.

Tuż przed przemianą wampir szuka bezpiecznej kryjówki i przechodzi w stadium larwalne. Każdy wampirzy klan Nosgoth mutuje w swoisty sposób - niektóre zagrzebują się pod ziemią, inne otaczają się kokonem. Krocząc po terenie lęgowym klanu, Raziel musi mieć oczy szeroko otwarte, by nie wpaść w pułapkę. Z biegiem czasu wampir ewoluuje coraz dalej od pierwotnej, humanoidalnej formy. Młode, nie w pełni przeobrażone wampiry nie są tak wymagającymi przeciwnikami jak ich dojrzali kuzyni: nie zadają tak wielkich obrażeń, łatwiej jest je ogłuszyć i zgładzić, nie są tak zręczne i sprawne w ataku oraz w obronie. Młode wampiry są podatne na zabójcze działanie promieni słonecznych, podczas gdy ich dojrzalsi bracia w drodze przemian nabywają mniejszą bądź większą odporność na słońce.

Im starszy jest wampir, tym lepiej przystosowany do warunków, w których przyszło mu egzystować. Dojrzałe wampiry - poznasz ich po masywniejszej sylwetce i połyskujących czerwono oczach - są szybsze, sprawniejsze, odporniejsze na ciosy i groźniejsze w bezpośrednim starciu.

Nawet po śmierci wampir nie może wyzwolić się z oków swej cielesnej powłoki. Przerzucony do świata ducha, jest skazany na wieczne czekanie. Krąży wokół swych zwłok, wypatrując szansy powtórnego wniknięcia do ciała, które niegdyś zamieszkiwał. Z czasem duch wampira przybiera wyrazistszą formę, stając się Upiorem - groźną istotą polującą na zbłąkane dusze.

Jeśli śmiercionośny obiekt, który zniszczył niegdysiejszego wampira, zostanie usunięty z jego ciała, Upiór powraca do swej dawnej powłoki i ożywia ją - lecz w nowej, daleko bardziej potężnej formie. Powraca do Sfery Materii wyposażony w nową broń - zdolność karmienia się cudzą energią życiową. Walka z ożywionym wampirem jest nie lada wyzwaniem, ponieważ ten leczy się z obrażeń, wysysając energię Raziela.



Prawo Jazdy ABCD

■ Daniel Bartosik

Egzamin na prawo jazdy niekoniecznie jest najprzyjemniejszym przeżyciem. Potwierdzi to każdy, kto zdał i każdy, kto zdać próbował, a zapewne i ci, którzy dopiero się przymierzają, również ten fakt przeczuwają. Nie wątpię, że program, który dostałem właśnie do opisu, pomoże wam przebić się przez gęste egzaminacyjne zasieki z jak najmniejszym uszczerbkiem na nerwach oraz psychice (no i kieszeni, bo powtórki to droga zabawa...). Ja mam do niego szczególny sentyment - którąś z poprzednich wersji testowałem w warunkach prawdziwie bojowych, przygotowując się do egzaminu państwowego. Chyba nie najgorszą rekomendacją jest to, że prawo jazdy mam, a test zdałem bezbłędnie za pierwszym razem (praktykę pomińmy milczeniem ;).

Za stronę merytoryczną "Prawa Jazdy ABCD" odpowiada Grupa IMAGE, doświadczony wydawca serii książek do nauki jazdy, z którymi również miałem przyjemność (szczęście w nieszczęściu ;) obcować. Jak widać, o treść programu można być spokojnym, zwłaszcza że edycja ta zgodna jest ze stanem prawnym na dzień 01.03.2002.



"Prawo Jazdy ABCD" jest swoistym "kombajnem", łączącym różne papierowe wydawnictwa Grupy IMAGE. Mamy tu więc zarówno podręcznik z teorią, tekst źródłowy kodeksu drogowego, jak i testy dokładnie takie, jakie zobaczymy na egzaminie państwowym (tyle że tam będą zestawy losowane, a nie predefiniowane). Można się właściwie pokusić o stwierdzenie, że niczego więcej nam do nauki nie potrzeba (bo kurs i tak jest obowiązkowy), a do kodeksu to pewnie i tak większość zajrzeć nie raczy, a jeśli nawet, to zaraz wystraszy się znaku "§".

Naukę rozsądnie byłoby zacząć od części teoretycznej, toteż kliknijmy Naukę. Opcja Podręcznik jest po prostu książką w wersji elektronicznej - nic dodać, nic ująć. Przedstawiona jest w postaci hipertekstu, a więc podczas czytania natkniemy się na odnośniki czy to do słownika wyjaśniającego kluczowe pojęcia, czy to do animacji przedstawiających opisywane sytuacje. Trudno sobie wyobrazić bardziej przejrzysty sposób serwowania informacji niż zastosowany tutaj - w końcu nie bez powodu hypertekst króluje w Internecie. Nie ma się tu właściwie nad czym rozpisywać, dość zapewnić, że jest tu wszystko, co w podręczniku przygotowującym do egzaminu być powinno.



Drugą opcję z kategorii Nauka stanowi wspomniany już kodeks drogowy. Warto go przejrzeć choćby pobieżnie, bo pod warstewką prawniczego bełkotu znaleźć możemy ważne dla nas informacje, choćby uprawnienia policji. Całości nauki dopełnia garść informacji na temat placu manewrowego (wymiary poszczególnych stanowisk oraz kryteria oceny) oraz "cennik" punktów karnych za wykroczenia.

Warto zaznaczyć, że zarówno do słownika, jak i do biblioteki animacji (a naliczyłem ich około czterdziestu) dostęp mamy także niezależnie od Podręcznika. Co do samych animacji są proste, przejrzyste i estetyczne.

Sprawdzić nabytą w Nauce wiedzę możemy w Testach. Wybieramy interesującą nas kategorię prawa jazdy oraz numer zestawu i jedziemy. Jeżeli znamy już na pamięć 20 ułożonych zestawów, to nic nie stoi na przeszkodzie, by wygenerować nowy. Test możemy rozwiązywać na dwa sposoby - zasymulować egzamin (wyniki podane zostaną po zakończeniu rozwiązywania wszystkich zadań) bądź przejść przez pytania z bieżącym ich sprawdzaniem. Jeżeli zdecydujemy się na pierwsze z rozwiązań, to po "oddaniu kartki" będziemy mogli obejrzeć raport, pokazujący jeszcze raz pytania, tym razem jednak z odpowiedziami - zarówno naszymi, jak i poprawnymi. Wyniki testów możemy utrwalić w bazie danych, w której później prześledzimy postępy, albo wyizolować pytania, jakie raz za razem sprawiały nam problem, mimo wielokrotnego ich rozwiązywania. Bardzo przydatna rzecz, wiem to z doświadczenia! Możemy je potem, dla przykładu, za pomocą Edytora Testów umieścić we własnym zestawie i ćwiczyć do upadłego.



Dodam jeszcze tylko, że rozwiązywanie testów to jedyny chyba możliwy sposób na zaliczenie teoretycznej części egzaminu. Ja każdy z zestawów przećwiczyłem po kilka(naście) razy i gdy na egzaminie dostałem jeden, uśmiechnąłem się, widząc, że niczym mnie nie zagną - pytania wraz z właściwymi na nie odpowiedziami znałem na pamięć i poznawałem je po obrazkach. :)

Ciekawą i bardzo pomysłową opcją są Wydruki. Otóż są to gotowe do wypełnienia i wysłania na drukarkę umowa kupna-sprzedaży pojazdu oraz oświadczenie sprawcy kolizji drogowej (oby się nigdy nie przydało...).

Gdy otworzyłem pudełko, zaskoczył mnie brak jakiejkolwiek instrukcji. Okazało się, na szczęście, że program ma rozbudowany help, objaśniający bodajże każdy niuans obsługi. Tu mała dygresja - na co takie wielkie pudło, jeśli ze środka wypada jedynie płytka, w dodatku w pudełku typu slim?

To byłoby chyba na tyle, jeżeli chodzi o zawartość tego jakże przydatnego programu. Polecam go wszystkim przygotowującym się do ważnego i niestety kosztownego egzaminu na "prawko". Oczywiście "Prawo Jazdy ABCD" nie zda go za was, ale wiem, że potrafi się do sukcesu przyczynić. Z czystym sumieniem polecam!



INFO

Producent: Marksoft ■ **Dystrybutor:** Grupa IMAGE ■ **Wymagania:** P 100, 18 MB, Win 9x/NT/00 ■ **Cena:** 69 zł

Internet: www.grupaimage.com.pl

3D Gamemaker



Michał Łukasiewicz

Zastanawialiście się kiedyś, co dziś jest potrzebne do wykonania gry komputerowej? Jeśli nie, podpowiadam: potężne zaplecze finansowe oraz kilkudziesięcioosobowy zespół, składający się z wyborowych programistów, grafików, muzyków, scenarzystów, testerów i jeszcze wielu, wielu innych osób, którzy - chociażby psychicznie - przyczyniają się do końcowego sukcesu produkcji. Czy więc bezpowrotnie minął czas, kiedy za produkcję gier odpowiedzialny był jeden fanatyczny koder?

Okazuje się, że nie. A to za sprawą firmy Actualize (znanej wam zapewne z serii Rally Championship) - ta postanowiła uraczyć niespełnionych programistów aplikacją, z pomocą której w zaledwie kilkanaście (!) minut wykreują własną niepowtarzalną grę. Program ten zwie się 3D Gamemaker i warto zwrócić nań uwagę, choć nie jest do końca tym, o czym teraz myślicie. No, chyba że należycie do tego jednego procenta czytelników, których myśli nie jestem w stanie przewidzieć. Zatem Gamemaker nie jest pakietem narzędzi potrzebnych do "bezbolesnego" tworzenia profesjonalnych komercyjnych gier. Jest to raczej rodzaj programu rozgrywkowego. Należy zasiadać do niego z założeniem "pobawię się w tworzenie gry", a nie "stworzę grę, którą będę się bawił" czy nawet "zrobię grę i ją wydam - zarobię kupę kasy".



Program już od pierwszych minut sprawia wrażenie przyjaznego. Instalacja nie powinna sprawić kłopotu nikomu. Zaraz po jej zakończeniu warto pobrać ze strony LEM-u najnowszą łatkę, poprawiającą dostrzeżone błędy oraz wpływającą na stabilność i płynność działania. Szczególnie zabieg aktualizacji polecam posiadaczom Windows XP, u których czasem występują problemy z uruchamianiem tej aplikacji.



Przed przystąpieniem do jakiejkolwiek pracy nad nową grą stajemy w obliczu wyboru jednego z dwóch trybów: standardowego lub dla początkujących. Różnice między nimi sprowadzają się do ilości dostępnych opcji na późniejszych etapach. Ponieważ na początku domyślne wartości poszczególnych parametrów będą jak najbardziej do zaakceptowania, nie ma sensu, by gubić się w gąszczu suwaków oraz przełączników. Pierwsze gry radzę klecić w trybie początkującego użytkownika. Dopiero gdy w pełni zrozumiecie zasady korzystania z 3D Gamemakera, będziecie mogli z czystym sumieniem wybrać drugą opcję.

Interfejs programu jest wystarczająco przejrzysty i intuicyjny, ale mogło być lepiej (nawet dużo lepiej). Miejsca, w których najwięcej się naklikacie, to dwie górne listwy służące do wyboru odpowiednio etapu składania gry oraz kategorii obiektów. Centralną część ekranu podzielono na dwa duże okna. Pierwsze służy do wyboru elementów, drugie do podglądu aktualnie zaznaczonego okna. Bezpośrednio pod tymi panelami umiejscowiono pasek pomocy (pojawiają się w nim opisy wskazanych kursorem obiektów) oraz wielgaśny zielony przycisk. Służy on do testowania gry. Radzę korzystać z niego jak najczęściej, bo tylko to jest gwarantem panowania nad projektem.

Gamemaker nie ogranicza nas do kreowania gier jednakowych gatunkowo. Za jego pomocą możemy równie dobrze stać się autorami pierwszoosobowego shootera, jak i gry TPP lub samochodówki. Nie ma też problemu z tworzeniem gier, będących mutacjami kilku powyższych gatunków. Ale nawet najbardziej utalentowany osobnik nie stanie się z jego udziałem autorem RTS-a, RPG-a czy przygodówki - tego typu gier nie da się po prostu tu wykonać. Cóż, jak już wspomniałem na początku, 3D Gamemaker ma raczej bawić, a nie zanudzać wyskakującymi wciąż oknami z niewiele mówiącymi szaremu parametrami, które są nieodzownym elementem _poważnych_ aplikacji wspomagających tworzenie _poważnych_ gier.

Gamemaker nie wymaga od użytkownika najmniejszych zdolności programistycznych. Wszystkie niezbędne obliczenia aplikacja realizuje samodzielnie, a w naszej gestii pozostaje zaledwie wybieranie i "dostrajanie" elementów, jakie składać się będą na końcowy produkt. Gry w 3D Gamemakerze buduje się tak samo łatwo jak domki z klocków lego - sprosta temu nawet kilkuletnie dziecko. Ale też dlatego właśnie nie oczekujcie fajerwerków...
Na samym początku możemy skorzystać z opcji "szybka gra". Sprawia ona, że to komputer zajmuje się tworzeniem gry (losowej lub jednej z predefiniowanych). Możemy podejrzeć jego pracę i nabyte w ten sposób doświadczenia wykorzystać w późniejszej zabawie z programem. Komputer nie omieszka zaprezentować własnej gry.

Najwyższy czas, by rozpocząć pracę nad własną grą. Grunt to dobry pomysł, zatem najpierw należy zastanowić się, jak powinna wyglądać. Kiedy nastanie kres rozważań, wystarczy wykonać 8 prostych kroków - i już można mówić o zakończeniu podstawowych czynności. Są to - kolejno: wybór scenerii (miejsca akcji), ustalenie postaci lub pojazdu gracza, przypisanie graczowi pocisków, dobór przeciwników, ustawienie broni, dodanie rozmaitych przeszkód (jak chociażby beczki, barykady), postawienie na końcu poziomu bossa oraz zatroszczenie się o rozmaite power-up'y. (Swoją drogą, zdaniem wielu początkujących graczy - tak właśnie wygląda tworzenie "prawdziwej" gry - nic bardziej mylnego.) Potem następuje chwila prawdy - pierwszy test. Jedno kliknięcie zielonego przycisku i już wiadomo, co należy







poprawić, gdzie umieścić dodatkowego potwora, a gdzie "walnąć" jeszcze jedną apteczkę.

Zatrzymajmy się na chwilę przy elementach, z których składamy grę. Program ma pokaźny ich zasób. Większość z nich prezentuje się całkiem ciekawie, ale trudno oprzeć się wrażeniu, że niektóre były tworzone od niechcenia - tylko po to, by w reklamach umieścić działające na odbiorcę liczby. Są też obiekty pochodzące z innych gier: Kangurek Kao, pojazd rodem z Rally Championship.

3DGM zawiera wbudowany moduł odpowiedzialny za pobieranie bezpłatnych dodatków z Internetu. Jest nawet możliwość importowania modeli 3D stworzonych w specjalistycznych aplikacjach. Dla większości naszych czytelników pozostanie to jednak ciekawostką - mało kto może pozwolić sobie na zakup edytora pokroju 3D Studio MAX.

Kiedy mamy już w miarę działającą grę, warto zapisać projekt i rozpocząć eksperymentowanie. A eksperymentować jest na czym, bo możemy m.in. dowolnie zmieniać tekstury obiektów, modyfikować wydawane przez nie dźwięki, ustalać cechy postaci gracza, wpływać na inteligencję wroga (ta jednak, nawet na najwyższym poziomie, jest nieprzyzwoicie niska). Istnieją funkcje umożliwiające dowolne ustawianie poszczególnych obiektów lub przeciwników na scenie - bez ich stosowania komputer samodzielnie zajmuje się tymi przyziemnymi sprawami.

Końcowym etapem tworzenia gry jest przejście do zakładki "Ustawienia ogólne", gdzie modyfikuje się cel stawiany graczowi, ustala poziom trudności gry oraz edytuje wygląd ekranu tytułowego. Na szczególną uwagę zasługuje właśnie ta ostatnia. Tam nadajemy grze nazwę, dumnie (?) wklepujemy informację o autorze oraz w kilku zdaniach zwracamy się do potencjalnego gracza. Ciekawie prezentuje się też możliwość implementowania intra.

Gotową grę możemy oczywiście zapisać w formacie *.exe. Wszystkie grafiki oraz dźwięki, niezbędne do prawidłowego funkcjonowania Gamemakera, upakowuje w jednym pliku. Daje to okazję do "pochwalenia się" (w cudzysłowiu, bo nie za bardzo jest się czym chwalić) własnym dziełem przed znajomymi. Niestety rozmiary pliku wyjściowego są dość znaczne, co uniemożliwia jego przenoszenie na zwykłych dyskietkach. Jedynym rozsądnym rozwiązaniem wydaje się wypalenie go na płytce CD-R/RW. Szczęśliwcy ze stałym dostępem do Internetu mogą pokusić się o umieszczenie własnych produkcji na serwerze FTP. Pamiętajcie, że gry możecie rozpowszechniać wyłącznie na zasadzie freeware!

Na pewno nikogo nie zdziwi, że 3D Gamemaker dostępny jest w pełnej polskiej wersji językowej. No, prawie - bo w intrze nadal towarzyszy nam angielski komentarz. Udało mi się też wypatrzyć kilka komunikatów, które ktoś na etapie polonizacji najwidoczniej zwyczajnie pominął. Podczas paru dni użytkowania natknąłem się na mało znaczące literówki - np. zamiast "ś" w nazwie jakiejś postaci (jeśli się nie mylę jest to Szczęściarz) widzimy "s" - najwyraźniej komuś się ześlizgnął palec z klawisza...

Tym razem podsumowanie będzie dość długie, ale ważne. Przez całą recenzję starałem się dać do zrozumienia, że 3D Gamemaker w żadnym razie nie jest programem, który zrealizuje wasze marzenia, by zaistnieć w wielkim świecie gier. Podkreślałem, i zrobię to jeszcze raz, że większą frajdę sprawia tworzenie niż późniejsze bawienie się stworzoną grą. Jest to zresztą syndrom osób tworzących profesjonalne "pochłaniacze czasu". Nikomu przecież nie sprawia przyjemności zaliczanie gry, którą zna niczym własną kieszeń, albo i lepiej. Różnica polega na tym, że profesjonalne produkcje nieraz na długie tygodnie przykuwają do monitorów setki tysięcy, żeby nie powiedzieć miliony graczy rozproszonych po całym globie. Autorzy gier "made with The 3D Gamemaker" znajdą uznanie co najwyżej w gronie przyjaciół. Mnie samemu, mimo iż nieźle bawiłem się 3D Gamemakerem, chyba przez głowę nie przeszła myśl o prezentowaniu tych gier znajomym. A jeśli tak - to w formie "popatrz i nigdy tego nie rób!".

Wszystkie gry stworzone w Gamemakerze pracują na bazie tego samego engine'u. Dzięki temu tworzy się je łatwo i szybko, ale pociąga to za sobą olbrzymie konsekwencje. Najważniejsza z nich to ta, że wymagania sprzętowe otrzymanego programu nie są adekwatne do jego możliwości. Grafika plasuje się na poziomie trudno porównywalnym z komercyjnymi produkcjami, nawet... sprzed dobrych kilku lat. Stopień złożoności jest mizerny, a gry wyglądają bardzo schematycznie.

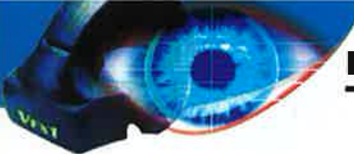
Rzecz jasna, nie oznacza to, że nie warto zawracać sobie głowy tą aplikacją. Nie można jedynie, wracając ze sklepu, nastawiać się, że dokonany zakup był inwestycją, która wkrótce zaowocuje sławą i olbrzymi zyskami. Szkoda, że formuła tego działu nie przewiduje wystawiania końcowej oceny oraz kondensowania treści do postaci plusów i minusów. W tym konkretnym przypadku pomogłoby to w wyrobieniu sobie opinii na temat programu (oczywiście jeśli macie zamiar opierać ją o mój artykuł).

Gdybym mógł oceniać Gamemakera, wystawiłbym mu notę 7. Z plusów wymieniłbym niezły poziom zabawy, natomiast za największe niedociągnięcia uznałbym niski poziom otrzymywanych gier oraz nazwę sugerująca bardziej "narzędziową" aplikację. Na szczęście od samego początku 3D Gamemakera traktowałem jako program rozrywkowy - i nie zawiodłem się. Gdybym podszedł do niego inaczej, recenzja byłaby wyliczanką błędów, niedopatrzeń i zaniedbań.

ⓘ INFO

Producent: Dark Basic Software ■ **Dystrybutor:** Licomp Empic Multimedia ■ **Wymagania:** Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, 600 MB HDD, karta dźwiękowa zgodna z Direct X, akcelerator grafiki 3D (min. 8 MB pamięci) zgodny z Direct X

Internet: http://www.the3dgamemaker.com/



Bridge to English

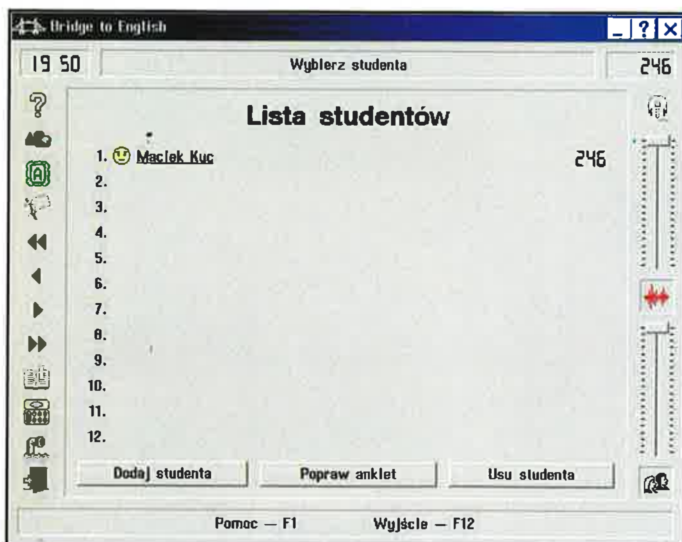


■ **Maciek Kuc**

Kiedyś zwykło się mówić, że wszyscy powinni uczyć się języków obcych, w szczególności angielskiego, bo "to jest przyszłość". Stwierdzenie to już zdezaktualizowało się, konieczność dobrej znajomości chociaż jednego języka nie jest przyszłością, ale teraźniejszością. Jak wiadomo - im człowiek młodszy, tym szybciej wchłania wiedzę - w czym ponoć ma mu pomóc program Bridge to English z Intense Language Office.

Odrobina prywaty na początek. Jeśli chodzi o angielski, jestem na poziomie dość zaawansowanym - w czerwcu będę przystępował do CAE (Certificate in Advanced English). Tym milej przyjąłem od naczelnego program, którego zadaniem jest nauczanie języka Szekspira. Już na początku spotkał mnie mały zawód, którego jednak nijak nie można zaliczyć do wad aplikacji: jest on przeznaczony dla najbardziej początkujących - zatem dla osób, które uczyły się angielskiego choćby dwa lata, będzie praktycznie bezużyteczny. Jednak nie ma co wyprzedzać faktów, na wszystko przyjdzie pora. Pierwszym testem, któremu poddałem program dystrybuowany przez Mantę, była...







Głupoodporność

...czyli inaczej: przyjazność dla użytkownika. Instalacja programu przebiega szybko i sprawnie, gorzej ma się sprawa z uruchomieniem. Aplikacja grzecznie pyta, po jakiemu ma być menu (polski lub angielski) - to miło, że taka opcja jest, ale nie wydaje mi się, żeby ktoś, kto nie zna podstaw tworzenia zdań, wybrał angielski interfejs - ale nie będę się czepiał. Ja oczywiście wybrałem polski i od razu nastąpił zgrzyt - brak polskich czcionek. Nie było krzaczków - po prostu litery, w których miały być polskie znaki, całkowicie zniknęły. Na szczęście problem dotyczy tylko przycisków w menu - w ćwiczeniach wszystko jest już poprawnie.

No właśnie - ćwiczenia. Ileż ja się namęczyłem, zanim doszedłem do tego, jak uruchomić najprostszy test! Za międzymordzie program ma u mnie wielki minus - w ogóle nie jest intuicyjny, ikony nic nie mówią. (Ikona z peryskopem - pełny ekran, ikona z lustrem - słownik. Gdzie tu sens, gdzie logika?!) By dotrzeć do użytecznych opcji, trzeba wielokrotnie korzystać z klawiszy funkcyjnych (F1-F10), co bardzo utrudnia pracę z programem.

Bajery

Jako że aplikacja ma ambicję trafić do gimnazjów i być używaną na lekcjach angielskiego, powinna nieść sporą dawkę humoru oraz zaprezentować kilka gadżetów, które uczynią naukę przyjemniejszą. Niestety nie tym razem. Najładniejszym elementem programu jest... pudełko, do którego włożono płytę - po zainstalowaniu jest już tylko gorzej. Grafika jest rysowana niezbyt ciekawie, przypomina efekt zabawy Paintem. Najgorzej wygląda menu, na które jesteśmy zmuszeni patrzeć przez cały czas nauki. Przywodzi ono skojarzenia z aplikacjami działającymi pod Windows 3.11. Nie muszę oczywiście pisać, że program działa tylko w 256 kolorach? W sumie dałoby się to wytłumaczyć tym, że Bridge to English jest programem przeznaczonym dla szkół (o czym nieco później), a w nich - jak wiadomo - rzadko kiedy można znaleźć komputery wyposażone w jakikolwiek Windows, większy niż wspomniany 3.11. Niestety - teoria ta jest zbijana przez fakt, że program wymaga co najmniej Windows 95.

Dla kogo?

To jest najśmieszniejsza sprawa. Na pudełku w oczy rzuca się napis "Zalecane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej". No, w sumie dla szkół podstawowych - dlaczego nie, niech dzieci zapoznają się z językiem od początku edukacji. Tymczasem pod spodem, mniejszym fontem (a szkoda, bo stwierdzenie to zasługuje na większą czcionkę), znalazło się wytłumaczenie, którego nie mogę nie zacytować - oto ono (pisownia oryginalna, nie poprawiałem błędów):



"Środek dydaktyczny zalecany do użytku szkolnego przez Ministra Właściwego ds. Oświaty i Wychowania i wpisany do wykazu środków dydaktycznych przekazanych do kształcenia ogólnego do nauczania języka angielskiego na poziomie: szkoły podstawowej, gimnazjum, liceum ogólnokształcącego, szkoły wyższej".

Buachacha!!! Zobaczcie, drodzy studenci, z czego będziecie się uczyć! Już to widzę - uniwersytet, na zajęciach studenci włączają komputery i zaczynają się uczyć alfabetu (sic!). POKŁONY, Ministrze Właściwy, dawno się tak nie uśmiałem. Niestety - był to śmiech przez łzy: jak szkolnictwo polskie ma stać na wysokim poziomie nauczania języków, skoro propaguje się programy z poziomem merytorycznym obrażającym daną osobę?!

Co?

Bridge to English - jak się wydaje - ma całe mnóstwo opcji i różnorodnych lekcji. To złudzenie rozwiewa się jednak, jak i wiele innych, po instalacji produktu. Nadruk na pudełku mówi aż o ośmiu możliwych rodzajach ćwiczeń - a guzik prawda! Tak właściwie różnorodność kończy się na dyktandach, banalnej gramatyce i przyswajaniu nowych, łatwych słówek. Najgorsze jest to, że nie można przejść do kolejnych lekcji (w sumie 20, każda podzielona na kilka ćwiczeń) bez pomyślnego ukończenia poprzednich. Jest to o tyle irytujące, że jedno ćwiczenie, mozaika, jest z pozoru banalne - ułożyć słowa tak, by utworzyły zdanie. Ale to tylko pozór - gdyż autorzy dodali wspaniały "bajer" w postaci układanki w tle. Nie tylko więc trzeba myśleć o regułach gramatycznych (trywialnych), ale i o tym, żeby poszczególne kreseczki pasowały do siebie. Jak rozumiem, miała to być realizacja idei "przyjemne z pożytecznym". Niestety nie sprawdziło się ani jedno, ani drugie. Później nie patrzyłem już na słowa, ale tylko na układankę.

Podobnie ma się rzecz z dyktandami i ćwiczeniami, w których wpisujemy kolejne kwestie z "autentycznych" rozmówek. Jeśli w danym momencie nie będziemy w stanie zrozumieć lektora (fakt, słychać, że kobieta i mężczyzna, czytający wszystkie teksty z aplikacji, są rodowitymi Angolami) i będziemy zmuszeni nacisnąć klawisz F4 (podpowiedź), program nie tyle podpowie, co da gotowe rozwiązanie: jednak ćwiczenie robimy od początku. Niektórzy pewnie zastanawiają się, dlaczego przed chwilą postawiłem słowo "autentycznych" w cudzysłów. Ponoć rozmówki, których uczyć się mają dzieci (i studenci, a jakże!), są wzięte z życia. Hm, w takim razie bardzo mili muszą być recepcjoniści w Anglii, jeśli gości witają słowami: "Who are you?!". Program nie zaliczył zdania: "Excuse me, could you tell me your name?", bo nie pasowało do klucza.

W programie autorzy zamieścili również angielsko-polski słownik. Kiedy go uruchomiłem, pusty śmiech mnie ogarnął - NIC (niemal) w nim nie ma! No, może służyć do podbudowania się - ja, mimo dwuminutowego wertowania słowniczka, nie znalazłem słowa, którego bym nie znał. Zapewniam też, że to wcale nie oznacza, iż to ja jestem taki dobry... Kilka przykładów. Zawsze na początku, patrząc na słownik, wpisuję wyrazy uważane za wulgarne - przy nauce jakiegokolwiek języka i tworzeniu słowników - moim (i nie tylko moim) zdaniem - nie powinien mieć miejsca żaden purytanizm. Takie słowa istnieją i nikt nie powinien kryć ich znaczenia. Nie zdziwiłem się, że w słowniku z BtE nie zostały uwzględnione - Polska jest jednak Polską i cenzura obyczajowa musiała wkroczyć, w porządku. Przestałem się jednak całkowicie dziwić brakowi wulgarnych słów, gdy zacząłem wpisywać na chybił trafił inne, patrząc czy będą opisane szczegółowo. Nie będę tu wymieniał, jakich podstawowych słów zabrakło, pozostało mi półtorej strony, a mógłbym nimi zapełnić połowę Actiona. Powiem tylko, że 'to be'... jest! Sukces, chociaż jeden. Niech nikt jednak nie liczy, że ze słownika dowie się od razu, jak się to odmienia, nie, tak dobrze być nie może! Pod hasłem 'be' jest tylko lakoniczna definicja: "być". Uhm, czy według autorów początkujący nie mają prawa znać ani jednego phrasal verb?! Chyba tak, bo nawet przy popularnym 'take' nie było żadnych wariacji na jego temat (in, out, away etc.).

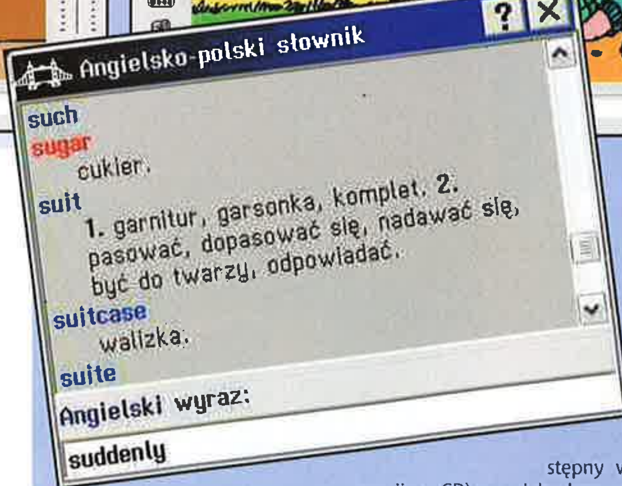
Odstającą nieco od reszty, bo ciekawą, jest zabawa na strzelnicy. Na ekranie pojawia się tarcza i polskie słowo na tablicy, które trzeba napisać, zanim tarcza zniknie z ekranu. Jeśli wpisane słowo będzie poprawne, wielka dubeltówka zniszczy tablicę, nabijając graczom punkty. Jest to rozwiązanie dość ciekawe, ale też niepozbawione pewnej wady, jaka jest obecna w całym programie: nie jest on "literówkoodporny". I nie mówię tu o pomyleniu danej litery z inną, ale choćby nieopatrznym (za długim) przytrzymaniu klawisza Shift. Ostatnią oferowaną przez program opcją jest ćwiczenie wymowy. Standard - można porównać wykres z brzmieniem angielskim - efektowne, ale w sumie mało przydatne.

Mimo wszystkich wad, wymienionych u góry, program nie jest absolutną pomyłką. Aby jednak stał się przydatny, potrzeba bardzo ważnego czynnika: dobrego nauczyciela. Żadna aplikacja, choćby najlepsza, nie zastąpi prawdziwego lektora - może najwyżej mu pomóc.

Kończąc, zastanawiam się, czy polecić komuś Bridge to English. Nie znam jego przyszłej ceny, ale jeśli będzie niska - np. w cenie jednej godz. korepetycji, czemu nie - wszak czegoś zawsze nauczy. Jeśli jednak będzie kosztował więcej, polecam wszystkim zakup słownika Longmana (dostępny w wersji na CD) - o niebo lepszy i polecany nie przez MEN, ale przez Cambridge, który w sprawach nauczania angielskiego wydaje mi się nieporównywalnie większym autorytetem...







ⓘ INFO

Producent: Intense Language Office ■ **Dystrybutor:** Manta ■ **Wymagania:** 486, Win9x

Internet: www.manta.com.pl

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Dwa i pół cala pamięci



MK6021GAS to nie dziwna rejestracja samochodowa, tylko nazwa najnowszego "dziecka" firmy Toshiba. Jest to ni mniej, ni więcej tylko dysk twardy o dwu i półcalowych talerzach, zdolny pomieścić sześćdziesiąt gigabajtów danych. Pojemność bufora danych wynosi dwa megabajty, czas dostępu to dwanaście milisekund, a maksymalne przeciążenie, jakiemu może być poddany napęd w czasie pracy - to 200G, zaś podczas spoczynku wynosi 800G. Talerze wirują z prędkością 4200 obrotów na minutę. Interfejs, poprzez który dysk komunikuje się z komputerem, to ATA-5, gdzie transmisja informacji może wynieść do 100 GB na sekundę. Maksymalny pobór mocy to dwa i trzy dziesiąte wata.

www.toshiba.co.jp



Otis dla każdego

Otis to nazwa nowego odtwarzacza plików muzycznych, który zaprojektowano w firmie Audible ze Stanów Zjednoczonych. Obsługiwane formaty to MP3, WMA, Audible Format 2/3. Pamięć wewnętrzna to sześćdziesiąt cztery megabajty, dzięki czemu możliwe jest zmagazynowanie do sześćdziesięciu minut muzyki o jakości zbliżonej do oferowanej przez krążki CD-Audio.

www.audible.com

Automat do... kopiowania

Copy Cat to wbrew pozorom nie kopia kota, tylko urządzenie na pierwszy rzut oka przypominające automat do batoników czy jednorękiego bandytę lub grę Coin-Up. Jednak jest to... maszynka służąca do kopiowania krążków CD, opakowana w "ładne szatki". Za równowartość pięciu dolarów australijskich można wykonać kopię dowolnego krążka CD, a wpłaca się je dopiero po poprawnym wykonaniu "klonu". Na zduplikowany nośnik trzeba poczekać niespełna dziesięć minut. Specjalnie opracowany system pozwoli każdemu potencjalnemu użytkownikowi przebrnąć przez całą procedurę kopiowania. Maszyny tego typu mają znaleźć zastosowanie we wszelkiego rodzaju supermarketach oraz centrach rozrywki, a nawet... dyskotekach. Cena "pięciopaku" Copy Catów, bo tylko tak będą one sprzedawane, ma wynosić około trzydzieści tysięcy dolarów australijskich.

Czy przyjmą się one poza Australią, trudno określić, ale co na to takie organizacje jak rodzima BSA?

www.multi-tech.com.au



Amadeus, Amadeus...



XXL-5 to najnowszy laptop niemieckiej firmy Amadeus. Jako laptop jest taki, jak określa to jego nazwa... Po prostu duuuuuży. Zbudowano go z myślą o integracji bardzo wielu urządzeń "na pokładzie". Pięć specjalnie zaprojektowanych wnęk pozwala na podłączenie tyluż napędów CD-ROM, DVD, CD-RW, dysków twardych czy napędów magnetooptycznych. Całość "napędzana" jest procesorem Intel Pentium 4 2,4 GHz, 1 GB pamięci operacyjnej oraz akcelerator graficzny AYI Mobility M7 Radeon 7800, posiadający "jedynie" 64 MB pamięci. Całości dopełniają tuner TV, złącze FireWire, USB (cztery porty), wyjście wideo, port podczerwieni oraz wyświetlacz o przekątnej, bagatelka, 15,7 cala. Pięciokilogramowy olbrzym naprawdę robi wrażenie - tak wielkie, że producent na razie nie "straszy" jego ceną.

www.amadeus-notebooks.de

Benek



DC 300 mini to cyfrowy aparat fotograficzny, produkowany przez firmę BenQ, dawniej znaną jako Acer. Wielkością konstrukcja ta przypomina pudełko zapałek. Za dziewięćdziesiąt dziewięć dolarów otrzymujemy urządzenie z ośmioma megabajtami pamięci i zdolne zachować w niej do stu siedmiu zdjęć. Maksymalna rozdzielczość fotografii wynosi 640 na 480 punktów. Całość waży zaledwie czterdzieści dziewięć gramów i pobiera znikomą ilość energii. Aparat może być także użytkowany jako cyfrowa kamera internetowa.

www.benq.com

Nowości Sprzętowe

Sprostowanie

W numerze 05/2002 przy opisie Asus A7N266 umieszczono omyłkowo zły adres witryny internetowej producenta płyty. Oto poprawny adres WWW: www.asus.com.tw.

Za zaistniałe problemy przepraszamy czytelników, producenta i dystrybutora.

Osiemdziesiąt z ośmioma



INCOM wprowadził do sprzedaży najnowszy model dysku twardego Western Digital z buforem cache i o wielkości 8 MB. Specjalna wersja dysku 80 GB, który wraz z modelami o pojemności 100 GB i 120 GB tworzy jedną z najszybszych drużyn dysków ATA o prędkości obrotowej 7200 RPM, pozwala uzyskać duży wzrost szybkości pracy oraz dostępu do danych.

Dysk WD800JB, dzięki swoim możliwościom, potrafi podobno (sprawdzimy) wyprzedzić dyski z klasy SCSI, a warto zauważyć, że to ciągle rodzina ATA, która jest dużo tańsza i nie pociąga za sobą przymusu kupna sterownika SCSI oraz specjalnych taśm łączących. Pamiętać należy o dodatkowych funkcjach, jakie mają dyski Western Digital. Jest to Data Lifeguard, który automatycznie wyszukuje i naprawia uszkodzone sektory (włącza się co 8 godzin po 15 minutach bezczynności dysku). W przypadku niebezpieczeństwa utraty danych dysk automatycznie relokuje zapisane pliki oraz poprawia i ponownie zapisuje sektory trudne do odczytania. Oprogramowanie można pobrać ze strony http://support.wdc.com/download/.

Specyfikacja techniczna
Prędkość obrotowa: 7200 RPM
Interfejs: ATA/100
Pamięć cache: 8 MB
Pojemność: 80 GB (dostępne również modele 100 GB i 120 GB)
Średni czas odczytu: 8,9 ms

Sugerowana cena brutto dla użytkownika końcowego to 749 zł. Dysk objęty jest 36 - miesięcznym okresem gwarancji.
www.incom.pl

Telewizyjny Leadtek

W ofercie INCOM pojawił się nowy produkt firmy Leadtek. Tym razem obok kart graficznych, oferuje się tuner TV/FM. WinFast TV2000 XP pozwoli



Trust Wireless Video & DVD Viewer jest zestawem służącym do przesyłania dźwięku i obrazu za pomocą fal radiowych o wysokiej częstotliwości.

Dane techniczne:
Zasięg: do 100 m ■ **Kanały:** 4 ■ **Częstotliwość:** 2,4-2,4875 GHz ■ **Antena:** regulowany kierunek

Obraz bez przewodów

Trust Wireless Video & DVD Viewer

■ **Maciej Lewczuk**

Przesyłanie obrazu wideo kojarzy się z telewizją analogową, cyfrową, satelitarną oraz kablową. Myśląc o przesłaniu obrazu z magnetowidu lub komputera na ekran telewizora, pod uwagę bierzemy wykorzystanie przewodów Euro, Chinch lub koncentrycznych. Jednak od jakiegoś czasu dostępne są także skuteczne, a przy tym bardziej "wygodne" sposoby.

Takim alternatywnym sposobem przesyłania dźwięku stereo oraz obrazu jednocześnie jest zestaw Trust Wireless Video & DVD Viewer. W pudełku znajdują się dwa osobne moduły wraz z zasilaczami oraz odpowiednimi przewodami. Całość pozwala na przesyłanie danych audio-wideo za pomocą fal radiowych o bardzo wysokiej częstotliwości, powyżej 2,4 GHz - to więcej niż częstotliwość, z jaką pracuje najszybszy obecnie sprzedawany procesor Intela.

Obydwa moduły, z których jeden jest nadajnikiem, a drugi odbiornikiem, wykonano w bardzo estetyczny sposób z matowanego szarego tworzywa. Na pierwszy rzut oka obudowy są identyczne. Każdą wyposażono w ruchomą, podnoszoną i obracaną antenę. Na panelu przednim znajdują się cztery diody sygnalizujące wybrany kanał, a zmienia się je niebieskim przyciskiem umieszczonym w górnej części obudowy. Oczywiście energii do pracy dostarczają zasilacze sieciowe (po jednym dla każdego modułu).

Jedynym wizualnym i technicznym szczegółem różniącym nadajnik od odbiornika jest wbudowane w ten drugi wejście i wyjście antenowe (koncentryczne). Oba urządzenia mają złącza typu Chinch do obrazu i dźwięku stereo (dwa - lewy i prawy).

Przetestowałem działanie zestawu we własnym domu, który ma bardzo grube (do 50 cm) ściany. Odległość pomiędzy cyfrowym tunerem satelitarnym a docelowym odbiornikiem telewizyjnym wynosiła około dwudziestu metrów. Według producenta maksymalna odległość, na jaką można oddalić moduły, wynosi sto metrów, w przypadku dobrej pogody i gdy między nimi nie znajduje się żadna przeszkoda. W



Trust Video-Odbiornik.



Trust Video-Nadajnik.

moim przypadku obraz charakteryzował się dobrą jakością, choć trzeba przyznać, że dało się zauważyć niewielkie śnieżenie. Po zmianie kanału na trzeci obraz poprawił się. Niestety nie dane mi było sprawdzić, czy możliwe jest odbieranie sygnałów u sąsiada, ponieważ mieszka on zbyt daleko.

Zestaw Trust Wireless Video & DVD Viewer może zostać użyty do przesyłania obrazu i dźwięku pomiędzy pomieszczeniami w domu, pracy czy różnymi mieszkaniami bez konieczności przeciągania przewodów, których długość jest znacznie ograniczona. Im dłuższe kabelki, tym większe zakłócenia i gorszej jakości obraz na wyjściu. Można wymyślić także inne zastosowania, ale to pozostawiam do rozpatrzenia potencjalnym nabywcom.

Wireless Video & DVD Viewer jest nowatorskim i odważnym pomysłem, który w dobry sposób wprowadziła w życie firma Trust.

ⓘ Trust Wireless Video & DVD Viewer

Cena: **414 zł*** ■ Dostarczył: **Trust Computer Products,** Daltonstraat 65, 3316 GD Dordrecht, P.O. BOX 8043, 3301 CA Dordrecht, The Netherlands

- przesyłanie sygnałów za pomocą fal radiowych ■ prostota obsługi
- dość ograniczony zasięg w budynku

Internet: **www.trust.com, www.action.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Trust Wireless Design & Work Tablet 400 to komplet zawierający tabliczkę, piórko i myszkę.

Dane techniczne:

Podłączenie: port USB | Rozdzielczość: 3048 lpi | Obszar roboczy: 8 na 6 cali | Poziomy nacisku: nie podano

Mysz, pióro i tabliczka

Trust Wireless Design & Work Tablet 400

Mike-L

Czekałem, czekałem i doczekałem się w redakcyjnym laboratorium nowego tabletu. Lubię czasem rysować, malować widoczki i martwą naturę, a choć poskąpiono mi talentu malarskiego, zajęcie to sprawia, że naprawdę odprężam się, a niepowodzenia dają się łatwo poprawić - w końcu to nie papier i można skasować niewprawny ruch ołówkiem czy pędzlem.

Ech... Rozmarzyłem się. Ale do rzeczy. Trust Wireless Design & Work Tablet 400 jest urządzeniem, którym w bardzo dokładny sposób przenosimy ruchy dłoni na ekran komputera. Wszystko to za pomocą piórka przesuwanego po powierzchni tabliczki, dzięki czemu możliwy jest odczyt poziomów nacisku, a to pozwala na tworzenie grubszych i cieńszych linii. To oczywiście podczas rysowania. Za pomocą piórka możliwe jest także podpisywanie dokumentów (przykładowo w Wordzie), rozpoznawanie pisma odręcznego (trzeba nabrać wprawy przy wpisywaniu poszczególnych liter) oraz malowanie, gdyż do wszystkich tych czynności producent dostarczył odpowiednie aplikacje, w tym Corel Art Dabbler.

Piórko jest bezprzewodowe i we wnętrzu instaluje się jedną baterię AAA, podobnie jak w dołączonej myszy, która działa tylko na powierzchni tabletu, ponieważ nie ma wbudowanej kulki lub diod światłoczułych.

Sama tabliczka ma podnoszoną, przezroczystą powierzchnię, pod którą można podłożyć przygotowane wcześniej arkusze, a pola klawiszy funkcyjnych można dowolnie oprogramować (przyporządkować czynności systemu lub aplikacje).

Trust Wireless Design & Work Tablet 400 jest ciekawym urządzeniem, które niejednemu amatorowi malarstwa i rysunku przyniesie wiele radości oraz znacznie ułatwi pracę z komputerem.

Trust Wireless Design & Work Tablet 400

Cena: 499 zł* | Dostarczyl: Trust Computer Products, Daltonstraat 65, 3316 GD Dordrecht, P.O. BOX 8043, 3301 CA Dordrecht, The Netherlands

+ dołączona mysz (bez mechanizmów i diod) + pióro dobrze leży w dłoni

− wymaga przyzwyczajenia ("uzależnia" przy rysowaniu)

Internet: www.trust.com, www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe



zmienić domowy lub biurowy komputer w wysokiej klasy odbiornik TV i FM z możliwościami nagrywania oraz edycji oglądanych programów i słuchanych stacji. Umożliwi ponadto przeprowadzanie konferencji wideo i oglądanie filmów oraz słuchanie rozgłośni radiowych bezpośrednio z sieci Internet. Sugerowana cena brutto dla użytkownika końcowego to 279 zł. Karta objęta jest 24-miesięczną gwarancją.

www.incom.pl

EPIA Mini-ITX

Firma VIA Technologies Inc. poinformowała o dostępności ultrakompaktowej, wysoko zintegrowanej płyty głównej EPIA Mini-ITX, zaprojektowanej przez dział VIA Platform Solutions Division (VPSD). Płyta VIA EPIA Mini-ITX zawiera grafikę 3D, dźwięk AC'97, kartę sieciową oraz wyjście TV-OUT. Mierząc zaledwie 170 mm x 170 mm, jest doskonałą platformą dla rozwoju nowej generacji małych, cyfrowych, informacyjnych urządzeń. EPIA oferuje do wyboru albo procesor VIA Eden(tm) ESP, przeznaczony dla bezszumnych energooszczędnych systemów, albo procesor VIA C3(tm) E-Series, przeznaczony dla multimedialnych, wymagających wyższej wydajności aplikacji. Dzięki napięciu 1.2 V ostatnio wyprodukowany procesor VIA Eden ESP potwierdza jakość procesorów VIA C3(tm), które słyną z jednego z najniższych na świecie wśród istniejących na rynku procesorów x86, poboru mocy oraz niskiej emisji ciepła. Co więcej, procesor VIA Eden ESP nie wymaga wentylatorka - w ten sposób otwiera niekończące się możliwości budowania komputerów klasy Silent PC lub innych bezszumnych urządzeń. Ultrakompaktowe rozmiary Mini-ITX zostały zaprojektowane zgodnie z przemysłową wizją Total Connectivity firmy VIA: są o ponad 30% mniejsze niż najmniejsze, dostępne płyty FlexATX. Format Mini-ITX jest również kompatybilny z obudowami Micro-ATX i Flex-ATX. VIA EPIA Mini-ITX wykorzystuje chipset VIA Apollo PLE133 i jest w pełni kompatybilna z wszystkimi wersjami systemów operacyjnych Microsoft Windows XP, Windows 9x, Embedded Windows oraz Windows CE, jak również z najpopularniejszymi wersjami Linuksa. VIA EPIA Mini-ITX z procesorem VIA Eden(tm) ESP5000 kosztuje dla użytkownika końcowego około 470 zł, natomiast VIA EPIA Mini-ITX z procesorem VIA C3 E-Series 800MHz około 540 zł.

www.viavpsd.com/products/epia_mini_itx_spec.jsp



Max SMART to komputer raczej nie dla graczy, ale doskonale nadaje się do biura czy małej firmy.

Dane techniczne:

Procesor: Intel Celeron 1 GHz ■ **Płyta główna:** MSI 6368 ■ **Pamięć RAM:** 1*256 MB SDRAM ■ **Dysk twardy:** Seagate U6 40 GB ■ **Karta grafiki:** zintegrowana na płycie głównej ■ **Karta muzyczna:** zintegrowana, zgodna z AC'97 ■ **Klawiatura i mysz:** Chicony Multimedia/ Logitech Pilot Plus ■ **Modem:** Pentagram Omen II ■ **Karta sieciowa:** zintegrowana na płycie głównej ■ **Obudowa:** Enlight Midi Tower ATX ■ **Napęd CD/DVD:** CD-ROM LG 52x ■ **Monitor:** CTX LCD PV520 ■ **System operacyjny:** MS Windows'98SE ■ **Głośniki:** TEAC 260c ■ **Drukarka:** Minolta PagePro 1100L ■ **Dodatkowe:** Office 2000 OEM, UPS Ares 300 Line

Biurowy kombajn

Max SMART

■ **techNICK**

Kolejny komputer, który trafił do redakcji, zadziwił nas bogactwem dołączonych akcesoriów. Okazało się, że nie jest to maszyna przeznaczona dla zastosowań rozrywkowych i wspaniale nadaje się do biura czy firmy. Ale wszystko po kolei...

Zestaw Max SMART zbudowano z myślą o wykorzystaniu go w sektorze biurowym, zatem został wyposażony niemal we wszelkie akcesoria, które pozwalają na użytkowanie przez szefa, sekretarkę, sprzedawcę czy w domu jako centrum do pracy i zabawy.

W obudowie Enlighta znalazły się podzespoły, takie jak płyta główna, która integruje - prócz standardowych dla niemal każdej tego typu konstrukcji podzespołów - także kartę graficzną, wykorzystującą część pamięci operacyjnej jako miejsce na obróbkę obrazu, jak również kartę sieciową 10/100 Mbit (megabitów). Dodatkowo zainstalowano modem Pentagram Omen II, CD-ROM LG 52x, dysk twardy Seagate U6 40 GB, 256 MB pamięci SDRAM oraz co najważniejsze - procesor Celeron 1 GHz, a także nieodzowną stację dyskietek.

To tyle, jeśli chodzi o sam komputer. Należy podkreślić, że karta grafiki nie jest zbyt wydajnym akceleratorem 3D, dlatego też - jeśli potencjalny nabywca chciałby, by dzieci cieszyły się nowymi grami - powinien zakupić akcelerator, który zastąpi zintegrowany na płycie układ.

Rolę monitora pełni ciekłokrystaliczny panel LCD firmy CTX, model PV520. Wyświetlacz łączy wysoką jakość obrazu i niezłe parametry z dość rozsądną ceną. Jednak myślę, że jest to drugie po podsystemie graficznym "słabe ogniwo" zestawu, ponieważ w znaczący sposób zwiększa jego cenę. Standardowy monitor byłby o ponad połowę tańszy. Jednakże zajmuje mało miejsca na biurku.

Kolejnym elementem zestawu jest UPS, czyli specjalny akumulator podtrzymujący działanie komputera w momencie, gdy zniknie zasilanie w sieci. Ten wystarcza na kilkuminutową pracę zestawu, zapisanie wszystkich ważnych dokumentów, zamknięcie aplikacji oraz wyłączenie komputera.

Drukarka Minolta PagePro 1100L zapewnia wydruki o laserowej jakości oraz dość miły dla kieszeni użytkownika poziom ceny. Urządzenie charakteryzuje się szybkością, która dochodzi do dziesięciu stron na minutę przy pięcioprocentowym zaczernieniu. Maksymalna rozdzielczość sprzętowa to 600 na 600 dpi, co pozwala zachować wysoką jakość druku przy różnych typach danych przenoszonych na nośniki (przede wszystkim papier).

Głośniki to standardowe kolumny, które charakteryzują się niską ceną przy wystarczającej do podstawowych zastosowań jakości.

W zestawie znalazły się także system operacyjny Windows'98 SE oraz pakiet MS Office 2000. Starszą generację systemu operacyjnego wybrano nie bez przyczyny. Niektóre popularne w naszym kraju aplikacje biurowo-magazynowe oraz używane do obsługi sklepu czy hurtowni niezbyt poprawnie radzą sobie z działaniem pod kontrolą nowocześniejszych systemów, takich jak Millennium czy XP.

Max SMART jest ewidentnym przykładem na zestaw przeznaczony do obsługi biura lub sklepu, choć nie znaczy to, że nie można użytkować go w domu. Doradzałbym nabycie tego typu zestawu ze standardowym monitorem.

Max SMART

Cena - komputer: **1730 zł**, drukarka: **1040 zł**, panel LCD: **2130 zł**, Windows'98SE + Office 2000: **2000 zł*** ■ Dostarczył: **MAX COMPUTERS Sp. z o.o.**, ul. Czajkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel./faks (0 71) 326 01 36 do 40

+ kompletny zestaw do niewielkiego biura lub firmy ■ świetna drukarka oraz panel LCD
- da się pograć, ale nie polecam wymagających pozycji

Internet: **www.maxcomp.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Raczej do biura!

Nowości Sprzętowe



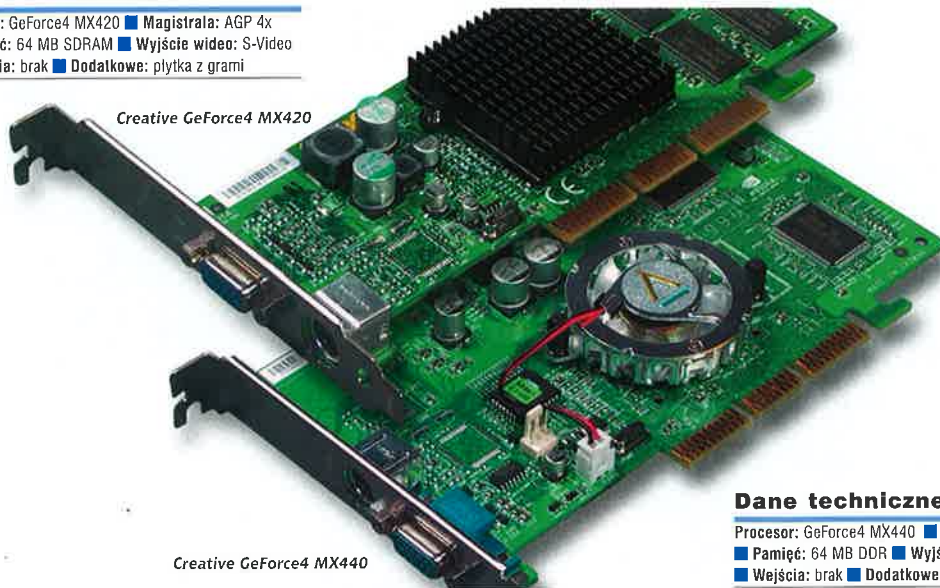


Cybernetyczny fort

Firma American Power Conversion (APC) poinformowała o istotnym rozszerzeniu serii zasilaczy awaryjnych Back-UPS. APC CyberFort(tm) 350 i CyberFort(tm) 500, zaprojektowane z myślą o użytkownikach indywidualnych i biurach domowych, zapewniają ciągłość zasilania i ochronę komputerów biurkowych oraz urządzeń peryferyjnych. Są one wyposażone w standardowe gniazdka sieciowe 230 V, a ponadto oferują szereg funkcji spotykanych zazwyczaj w droższych urządzeniach, przeznaczonych dla większych biur. Funkcje te obejmują m.in. oprogramowanie do automatycznego zamykania systemu z zapisywaniem plików oraz zabezpieczenia przed przepięciami ze strony linii telefonicznej, do której podłącza się również faksy i modemy, i linii DSL. Mimo niewielkich rozmiarów, każdy zasilacz CyberFort 350 (350 VA - 225 W) i CyberFort 500 (500 VA - 325 W) wyposażono w pięć gniazd wyjściowych. Trzy z nich zapewniają zasilanie z podtrzymaniem z baterii, a wszystkie pięć jest wyposażonych w skuteczny układ ochrony przeciwprzepięciowej. Dzięki zastosowaniu gniazd odpowiednich dla danego kraju użytkownik może podłączyć zabezpieczany sprzęt bezpośrednio do zasilacza. Podłączenie do komputera przez złącze USB jest standardowym wyposażeniem - użytkownik może łatwo skonfigurować oprogramowanie UPS, zapewniające automatyczne zamykanie systemu z zapisywaniem plików. Zasilacz awaryjny może pracować pod kontrolą systemów operacyjnych Windows 2000, Windows Me, Windows 98, Windows 95 OEM (wersja SR 2 lub nowsza) oraz Mac OS 9 (wersja 9.0.4 lub nowsza). Użytkownikom nie jest potrzebne żadne doświadczenie w stosowaniu zasilaczy UPS, ponieważ nowe modele są proste w użyciu i łatwe w konserwacji. Są one standardowo wyposażone w funkcje takie, jak autodiagnozowanie, inteligentne zarządzanie bateriami, "zimny start". W celu maksymalnego zwiększenia wydajności baterii funkcja zarządza-

Dane techniczne:

Procesor: GeForce4 MX420 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB SDRAM ■ **Wyjście wideo:** S-Video ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** płytka z grami



Creative GeForce4 MX420

Creative GeForce4 MX440

Dane techniczne:

Procesor: GeForce4 MX440 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjście wideo:** S-Video ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** płytka z grami

Em-iksy

Creative GeForce4 MX420 i MX440

■ **Mike-L**

Jakiś czas temu firma Creative informowała, że zamierza zaprzestać produkcji kart graficznych. Na szczęście słowa nie dotrzymała i w niniejszym numerze przedstawiamy czytelnikom nowe konstrukcje tego koncernu, zbudowane przy wykorzystaniu najnowszych układów firmy Nvidia.

Nowe układy Nvidia GeForce4 MX420 i MX440 znalazły zastosowanie w najtańszych kartach z odświeżonej oferty Creative'a. Postaram się przybliżyć nieco te konstrukcje, aby można było przekonać się, czy za około pół tysiąca złotych i o stówkę więcej, warto kupić którąś z nich.

Creative GeForce4 MX420 zbudowano na bardzo małej płytce drukowanej, która jest niewiele dłuższa niż złącze AGP. Na układzie zamontowano sporych rozmiarów radiator, który zapewnia wystarczające chłodzenie kości, dzięki czemu obywa się bez wentylatorka powodującego dodatkowy szum w obudowie. Jest to ważna informacja dla osób, które pragną mieć w miarę dobrą akcelerację 3D, ale głównie zależy im na ograniczeniu hałasu wydobywającego się z obudowy. W tym przypadku zastosowano także tańsze pamięci SDRAM, co niestety wpłynęło na obniżenie wydajności pracy karty.

Creative GeForce4 MX440 jest mocniejszą odmianą poprzedniczki i zbudowano ją na referencyjnej płytce drukowanej oraz zamontowano pamięci DDR. Na akceleratorze znajduje się radiator z wentylatorem, który dość dobrze radzi sobie z odprowadzeniem nadmiaru energii cieplnej. Jeśli chodzi o podkręcenie parametrów karty, jest to możliwe jedynie w zakresie do dziesięciu procent szybszego zegara procesora i pamięci - dlatego też można ten temat poniechać.

Obydwie karty wyposażono w wyjście telewizyjne, które podłączałem do cyfrowego telewizora firmy Panasonic poprzez złącza Chinch oraz Euro. Obraz charakteryzował się w miarę dobrą jakością, choć nie dorównywał konstrukcjom, takim jak Matrox czy ATI. Do obu kart dołączono przejściówkę pozwalającą na rozgałęzienie sygnału na wtyczki Chinch oraz S-Video. W pudełkach znajdują się krążki CD ze sterownikami oraz

Jednostka			Creative GeForce4 MX 420 64 MB SDRAM	Creative GeForce4 MX 440 64 MB DDR	Creative GeForce4 Ti 4400 64 MB DDR	MSI Radeon 8500 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	271	349,3	350,8	249
	1600X1200 16bit	fps	85,7	137	266,1	182,8
Quake II	800x600 32bit	fps	195,1	327,2	357,3	256,5
	1600X1200 32bit	fps	56,3	114,3	239,3	161,9
Quake III	Fastest	fps	228,6	224,6	226,7	228,4
	HQ 1024X768	fps	89	151,1	192,7	172,1
	HQ 1600X1200	fps	38,3	73,2	126,3	94,5
3D Mark	Default Benchmark 32bit					
2000		3DMarks	4979	7994	11070	8924
2001 SE		3DMarks	3951	5242	9123	7370
Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2						

programy demonstrujące możliwości nowych układów Nvidii. Na drugiej płytce znajdują się gry eRacer oraz Incoming Forces: Deliverance.

Obie karty sprawowały się tak jak powinny - pozytywnie przeszły wszystkie testy. O wynikach dowiecie się z tabelki. Wynika z niej, że karta MX440 jest bardzo dobrą propozycją łączącą wydajność z dość przystępną ceną, a tańsza o sto złotych MX420 jest niemal o połowę wolniejsza.

Jeśli miałbym wybrać jedną z tych konstrukcji, bez wahania wskazałbym droższy model MX440, ponieważ niedużo większy wydatek wiąże się z lepszym działaniem w przypadku większości gier. Po tańszą sięgnąłbym jedynie wówczas, gdyby zależało mi na wyciszeniu działania komputera, a z gier korzystałbym od czasu do czasu, nie marząc o najwyższej rozdzielczości z włączonymi wszelkimi udogodnieniami poprawiającymi jakość obrazu.

Creative GeForce4 MX420

Cena: **535 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

+ małe gabaryty ■ zadowala się radiatorem
- niezbyt wysoka wydajność

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

Creative GeForce4 MX440

Cena: **635 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

+ niezła wydajność przy zachowaniu dość przystępnej ceny ■ niezły obraz na wyjściu TV
- słabe możliwości podkręcania

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MX-y na cenzurowanym...



EIZO FlexScan L365 jest monitorem ciekłokrystalicznym z wyższej półki.

Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub, DVI-D ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1024 na 768 punktów ■ **Plamka:** 0,297 mm ■ **Pobór mocy:** do 35 W ■ **Dodatkowe:** wbudowane stereofoniczne głośniki (2*1 W)

Czarny, kanciasty i ostry jak brzytwa

EIZO FlexScan L365

■ techNICK

Wyświetlacze ciekłokrystaliczne tanieją z miesiąca na miesiąc. Jednocześnie jakość tych urządzeń pozostawia często wiele do życzenia. Obraz wyświetlany jest poprawnie, choć pewne mankamenty mogą dawać się we znaki - a to wypalony piksel (normy przewidują do 4 lub 6), a to Autodopasowanie nie działa poprawnie i nie można doprowadzić cyfrowego sygnału (DVI).

Tego typu mankamenty nie mają prawa zdarzać się w konstrukcjach renomowanych firm (mających spore doświadczenie na tym polu). Firma EIZO, znana jako producent doskonałych konstrukcji, lecz wymagających grubszego portfela, jest odpowiedzialna za powstanie panelu FlexScan L365. Wyświetlacz ten charakteryzuje się doskonała jakością obrazu, nawet jak na monitory ciekłokrystaliczne.

Możliwość doprowadzenia sygnału poprzez cyfrowe złącze DVI pozwala bez przeszkód użytkować panel z nowymi kartami graficznymi, wyposażonymi w tego typu złącze. Niestety przewód umożliwiający ich wykorzystanie trzeba kupić oddzielnie, choć przy ponadprzeciętnej cenie mógłby znaleźć się w standardowym wyposażeniu.

Dodatkowo panel ma wbudowany stereofoniczny wzmacniacz dźwięku oraz głośniki pozwalające na odtwarzanie muzyki z karty dźwiękowej komputera lub innych źródeł.

Estetyczna bardzo solidna obudowa wykonana jest z materiałów o ciemnoszarej barwie, które są coraz popularniejsze w różnego rodzaju konstrukcjach.

EIZO FlexScan L365 jest doskonałym przykładem na to, że wydając znaczną kwotę pieniędzy na monitor otrzymamy świetną konstrukcję, która charakteryzuje się dobrymi parametrami technicznymi i estetyką godną stołu prezesa.

EIZO FlexScan L365

Cena: **3330 zł*** ■ Dostarczył: **I.T.P. Sp. z o.o.**, ul. Lubieszowska 5, 04-308 Warszawa, tel.: (0 22) 879 77 77, faks: (0 22) 612 44 22

+ estetyczny wygląd ■ cyfrowe wejście DVI
- cena

Internet: **www.itp.com.pl, www.eizo.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Jakość za... wysoką cenę!

Nowości sprzętowe

nia stale monitoruje ich stan i powiadamia użytkownika o konieczności wymiany. Produkt wyposażono w baterie o dużej trwałości, które mogą być wymienione przez użytkownika, co obniża koszty i wydłuża okres eksploatacji zasilacza. Inne funkcje to m.in. możliwość konfigurowania przez użytkownika progów przełączania na pracę bateryjną oraz alarmy wizualne i dźwiękowe, informujące o przeciążeniu, rozładowaniu baterii i pracy w trybie podtrzymania zasilania. Szacunkowa cena detaliczna (brutto) zasilaczy awaryjnych CyberFort(tm) 350 i 500 będzie wynosiła - odpowiednio: 489 złotych i 569 złotych. APC CyberFort będą dostępne na rynku polskim jeszcze w pierwszym kwartale 2002.

www.apc.com/pl

Palma nie odbija



Palm Inc. wprowadziło na rynek nowy model - kolorowy Palm m515. Od wcześniejszych modeli Palma różni się on przede wszystkim wielkością pamięci - 16 MB RAM w miejsce 8 MB oraz klasą wyświetlacza - kolorowa, podświetlana matryca TFT z trzystopniową regulacją jasności. Palm m515 współpracuje z komputerami PC/Mac. Rozpoznaje pismo ręczne. Obsługa funkcji i programów typu wybieranie ikon, wprowadzanie danych, pisanie po ekranie etc. odbywa się za pomocą specjalnego rysika. Dane można też wprowadzać wyświetlaną na dole ekranu wirtualną klawiaturą (opcjonalnie za pomocą składanej klawiatury zewnętrznej). Szeroki wybór aplikacji pozwala użytkownikowi Palm m515 obsługiwać pocztę elektroniczną, surfować po Internecie, wysyłać SMS-y, czytać książki elektroniczne, przeglądać pliki Word, Excel, Power Point na ekranie palmtopa i wiele innych.

Osobom, którym każdego dnia przychodzi zmagać się z narastającą liczbą obowiązków, spodoba się obecność notatnika, terminarza, listy zadań, a także indywidualnie programowanych alarmów (do wyboru: dźwiękowe, wi-



Creative GeForce4 Titanium 4400 jest jedną z najszybszych kart graficznych na rynku.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce4 Ti 4400 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** S-Video ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** płytka z grami

Tytan

Creative GeForce4 Titanium 4400

■ **techNICK**

Szefowie firmy Nvidia wraz z pojawieniem się na rynku kart graficznych z serii Radeon 8500 zaczęli martwić się, ponieważ w większości zastosowań produkt ATI zwyciężał lub stawał na równi z wytworami Nvidii - i co ciekawe, często był tańszy niż konkurencyjne produkty. Nie zasypiając gruszek w popiele, gigant przystąpił do kontrataku.

Układy z serii GeForce4 Titanium miały zapewnić Nvidii palmę pierwszeństwa w kategorii "Najwydajniejszy akcelerator 3D" - i tak się stało. Oczywiście konkurencja zapowiedziała następne generacje procesorów graficznych, lecz zanim wejdą one do sprzedaży, minie jeszcze trochę czasu.

Creative skwapliwie skorzystał z faktu, że pojawiły się nowe układy i po prostu wypuścił na rynek nowe konstrukcje, dementując fakt, że kończy produkcję kart graficznych.

Creative GeForce4 Titanium 4400 jest ciekawym urządzeniem zbudowanym na całkiem sporej płytce drukowanej, która jest zdecydowanie większa niż opisywane w niniejszym numerze karty GF4 MX. Od razu rzuca się w oczy srebrno-przezroczysty system chłodzenia, składający się ze sporego radiatora, wentylatorka i plastikowej osłony, dzięki której strumień powietrza omiata wszystkie metalowe żebra i nie rozprasza się po bokach. Z zadania wywiązuje się znakomicie i co ciekawe - dzięki zabudowanej konstrukcji i profilowaniu rozpędzona "atmosfera" chłodzi także moduły pamięci, lecz jedynie te zainstalowane na tej samej stronie płytki, co procesor graficzny. Obok gniazda, do którego podłącza się wiatraczek z zestawu chłodzącego, znajduje się drugie, identyczne, ze standardowo stosowanymi przez wentylatory procesora gniazdami w komputerze. Dzięki niemu możliwe jest użycie większych i wydajniejszych systemów odprowadzania ciepła. Jednak to już wyłącznie dla overclockerów. Wyjścia zamontowane na śledziu to odpowiednio złącze D-Sub (VGA), wyjście wideo (specjalne, rozgałęziane na S-Video oraz Composite), a także DVI (przeznaczone do bezpośredniej współpracy z monitorami ciekłokrystalicznymi oraz projektorami wykorzystującymi ten standard).

Obraz generowany przez kartę nie pozostawiał wiele do życzenia, choć ostrością oraz głębią barw nie dorównywał produktom ATI, tym bardziej Matroxa.

Do karty dołączono krążek z grami eRacer oraz Incoming Forces, a na płytce zawierającej sterowniki znalazło się także miejsce na kilka programów, które demonstrują możliwości tego potężnego akceleratora 3D. Cóż, na razie tylko one są w stanie pokazać, na co stać karty graficzne z układami GeForce4 Titanium, gdyż współczesne gry nie korzystają z ich wszystkich dobrodziejstw, a gdy pojawią się już nowe programy, na dziewięćdziesiąt dziewięć procent będą już nowsze wersje tychże układów. Dzieje się tak od kilku lat i nie zanosi się na zmianę sytuacji.

Creative GeForce4 Titanium 4400 to obecnie jedna z najwydajniejszych kart graficznych, jakie wspomagają tworzenie trójwymiarowych światów w grach komputerowych. Zdetronizować ją obecnie może tylko model Titanium 4600, którego opis na pewno pojawi się w następnym numerze. Jeśli posiadacie duży monitor (kineskop o przekątnej powyżej dziewiętnastu cali) i chcecie grać w rozdzielczościach wyższych niż 1024 na 768 punktów, a przy tym dysponujecie piętnastoma banknotami stuzłotowymi, zapraszam do zakupu opisywanego akceleratora.

Jednostka			Creative GeForce4 Ti 4400 64 MB DDR	Mini Radeon 8500 64 MB DDR	Creative GeForce4 MX 440 64 MB DDR	Creative GeForce4 MX 420 64 MB
Quake II	800x600 16bit	fps	350,8	249	349,3	271
	1600X1200 16bit	fps	266,1	182,6	137	85,7
Quake II	800x600 32bit	fps	357,3	256,5	327,2	195,1
	1600X1200 32bit	fps	239,3	161,9	114,3	56,3
Quake III	Fastest	fps	226,7	228,4	224,6	223,6
	HQ 1024X768	fps	192,7	172,1	151,1	89
	HQ 1600X1200	fps	126,3	94,5	73,2	38,3
3D Mark	Default Benchmark					
2000	32bit	3DMarks	11070	8924	7994	4979
2001 SE		3DMarks	9123	7370	5242	3951

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

(i) Creative GeForce4 Titanium 4400

Cena: **1445 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21m 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

+ wysoka wydajność ■ sprzętowe wspomaganie odtwarzania filmów DVD

− cena

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Dane techniczne:
Sensor: CMOS ■ **Rozdzielczość:** 352 na 288 punktów ■ **Podłączenie:** USB
■ **Przewód:** 1,8m
■ **Dodatkowe:** dużo dodatkowych aplikacji

Kolejna kamera

Creative WebCam

■ **Mike-L**

Creative z zadziwiającą regularnością użytkowników na całym świecie bombarduje coraz bardziej nowoczesnymi rozwiązaniami, które często są jedynie ulepszonymi wersjami poprzednich konstrukcji. Rzadko też zdarza się, by zmniejszano parametry danego urządzenia.

Tak zdarzyło się w przypadku nowej wersji Creative WebCam. Maksymalna rozdzielczość, z jaką kamera internetowa może przechwytywać obraz, to 352 na 288 punktów. Nie jest to zbyt wiele, lecz do standardowych zastosowań, czyli przesyłania obrazu poprzez Sieć, jak również współpracy z całym mnóstwem dołączonych aplikacji wystarcza. Wśród dodatkowych programów znajdują się między innymi pozycje, takie jak WebCam Control, WebCam Monitor, Ulead Photo Express 4.0, Creative Oozic Player, PixMaker CE, PixScreen CE, Creative MediaRingTalk oraz kilka innych.

Obraz przechwytywany przez kamerę charakteryzuje się dość dobrą jakością, a to dzięki sterownikowi, który jest w stanie automatycznie dopasować ekspozycję i balans bieli. Dodatkowe ustawienia pozwalają na dalszą poprawę lub zmianę parametrów obrazu.

Fakt, o którym wspomniałem na początku, czyli zubożenie parametrów kamery - nie świadczy o tym, że jest to złe. Uważam ją bowiem za doskonały produkt, a to dlatego, że cenę skalkulowano na niewiarygodnie niskim poziomie. Dzięki temu każdy nabywca otrzymuje niezłą cyfrową kamerę internetową wyposażoną w całą masę przydatnego oprogramowania. Polecam tę konstrukcję każdemu, kto chciałby przesyłać obrazy znajomym czy bawić się aplikacjami, a nie jest w stanie zakupić znacznie droższych urządzeń.

ⓘ Creative WebCam

Cena: **117 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

👍 przystępna cena ■ długi przewód połączeniowy
👎 niska rozdzielczość

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

brujące oraz z mrugającą diodą LED). Palm m515 wyposażony został w gniazdo rozszerzeń SD/MMC oraz uniwersalne złącze szeregowe. Dzięki temu możliwe jest powiększanie pamięci palmtopa, backup danych etc. poprzez karty SD/MMC oraz rozbudowa o wiele urządzeń zewnętrznych typu kamery cyfrowe, modemy, odtwarzacze MP3, GPS, czytniki kodów kreskowych, moduły Bluetooth i inne. Palm m515 pracuje z nowym system operacyjnym Palm OS 4.1, dzięki czemu może m.in. obsługiwać tablice FAT na SD/MMC oraz We/Wy na SD, a także zmieniać tło i formatować czcionki (kolorowa wersja Notepad). Jest zasilany z akumulatora litowo-jonowo-polimerowego. Ma 16 MB pamięci RAM oraz 8 MB Flash ROM. Wymiary: 11,4 x 7,9 x 1,3 cm, a waga to 139 g. Cena nie powinna przekroczyć 2100 zł netto.

www.scientific.com.pl

Kompakty

EURODATA POLSKA w pierwszej połowie kwietnia wprowadzi do sprzedaży nowe na rynku nośniki CD-R o nazwie Sky. EURODATA POLSKA jest reprezentantem EURODATA LTD., która podpisała umowę dystrybucyjną na wyłączność sprzedaży płytek Sky w Europie środkowej i wschodniej. Ich produkcja zostanie uruchomiona w nowo powstałej, nowoczesnej fabryce w Szwajcarii. Plan produkcji zakłada wytworzenie 300 milionów nośników rocznie. Jest to jedyna w Europie fabryka o tak wysokiej mocy produkcyjnej. Wyrób płytek bazuje na najnowszych technologiach i najwyższych jakościowo surowcach. Zastosowana warstwa poliwęglanowa firmy Bayer o nazwie Makrolon chroni przed zarysowaniami, promieniowaniem UV i jest odporna na wysokie temperatury. Jako pierwsze zostaną wprowadzone nośniki CD-R 700MB (80 min, maks. 32x). Płytki będą dostępne w opakowaniach tradycyjnych (jewel box) i w wersji slim. W przyszłości oferta zostanie powiększona o płytki Audio CD-R oraz DVD oraz CD-R bussines cards (wizytówki CD-R).

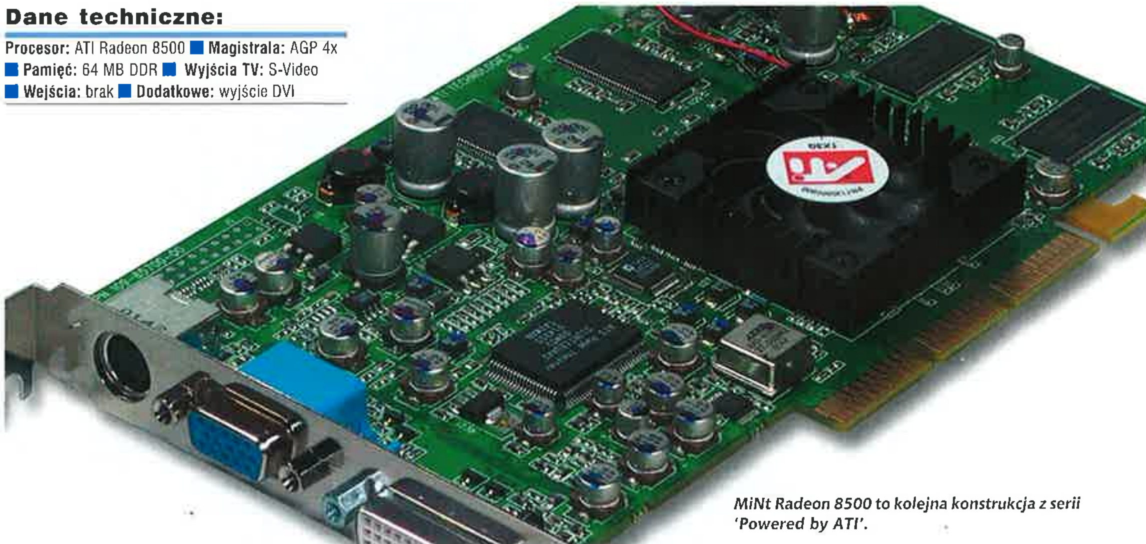
www.eurodata-polska.pl

Kolejna kamera dla szpiega

Nowe urządzenie Trust 500 SpyC@m jest cyfrowym aparatem fotograficznym umożliwiającym wykonywanie zdjęć przy maksymalnej rozdzielczości (oprogramowania) 3.3 Mpix. Ten nowy model może być używany jako aparat fotograficzny, kamera wideo, a nawet jako kamera Internetowa. W pamięci

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 8500 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 64 MB DDR ■ **Wyjścia TV:** S-Video ■ **Wejścia:** brak ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI



MiNt Radeon 8500 to kolejna konstrukcja z serii 'Powered by ATI'.

Piękne obrazy

MiNt Radeon 8500

■ **Maciej Lewczuk**

ATI, mimo wszelkich zabiegów konkurencyjnego koncernu, powoli zdobywa coraz większe rzesze zwolenników. Dobry produkt, nieźle zareklamowany powinien bronić się sam, ale czy jest to możliwe - użytkownicy ocenią sami. Nam pozostaje przetestować i opisać kolejną konstrukcję wykorzystującą układ Radeon 8500.

MiNt Radeon 8500 jest kolejną konstrukcją wykonaną w specyfikacji 'Powered by ATI', co oznacza, że nie jest ona "tak szybka" jak karty zbudowane bezpośrednio przez ATI. Tak jest w większości przypadków kart wykonanych we wspomnianej powyżej specyfikacji. Mimo zastosowania referencyjnej płytki drukowanej, procesor graficzny taktowany jest zegarem 250 MHz (w oryginale 275 MHz), a pamięci 500 MHz (odpowiednio 550 MHz). Oczywiście można by pomyśleć, że do takich wartości kartę podkręcamy bez problemu, jednak niestety nie jest to takie proste, jakby się wydawało. Pamięci otrzymują niższe napięcie, które uniemożliwia przetaktowanie ich powyżej wartości 540 MHz (nam tylko do takiej udało się). Jeśli jednak ktoś ma smykałkę do elektroniki i zacięcie do wyszukania informacji w Internecie, zapewne znajdzie wskazówkę, jaki opornik wymienić, by podniesione napięcie pozwoliło na dalsze eksperymenty. Rdzeń akceleratora udało się przetaktować do wartości 275 MHz (takiej jak w karcie produkowanej przez ATI). Oczywiście wyniki testów umieszczone w tabelce odnoszą się do karty taktowanej standardowo (250/500).

Karta ma wyjścia D-Sub (standardowe VGA), DVI (przeznaczone dla paneli LCD) oraz S-Video (telewizyjne). Dzięki nim możliwe jest podłączenie niemal każdego rodzaju monitora czy wyświetlacza.

Karta w dość znacznym stopniu wspomaga odtwarzanie plików multimedialnych, a głównie MPEG-2 (DVD) oraz MPEG-1 (VCD), co pozwala wykorzystywać komputer jako odtwarzacz tego typu filmów i publikacji.

Zaimplementowane w układzie Radeon 8500 systemy, które wspomagają wyświetlanie wielu efektów poprawiających jakość obrazu trójwymiarowego, pozwalają kartom z tym chipem na skuteczną walkę z konkurencją. Najciekawszą funkcją jest technologia Truform, pozwalająca powiększyć liczbę poligonów dla wyświetlanych obiektów bez zbytniej straty wydajności. Umożliwia to na znaczne poprawienie wyglądu tych obiektów (bardziej gładkie, pozbawione kantów). Wiele dostępnych obecnie na rynku (nowych) gier jest w stanie wykorzystać większość oferowanych przez Radeon 8500 funkcji 3D.

Jak można zorientować się, analizując wyniki z tabelki, karta MiNta radzi sobie całkiem nieźle, co szczególnie widać przy wysokich rozdzielczościach i trzydziestodwubitowym kolorze.

Jedynie nowe karty z układem Nvidia GeForce4 Ti pod względem wydajności są w stanie wyprzedzić produkt ATI. Jeśli jednak wziąć pod uwagę, że akcelerator zaimplementowany w karcie MiNta ma już ponad osiem miesięcy i cena urządzeń wyposażonych weń spadła poniżej progu dziewięciuset złotych, należy sądzić, że ich popularność jeszcze wzrośnie.

Cóż mogę napisać w podsumowaniu? Karta działa tak jak powinna - jest szybka, generuje świetny jakościowo obraz i niemal do niczego nie mogę się przyczepić. Jeśli zbiorę odpowiednią ilość gotówki, po prostu kupię sobie coś takiego. Ale o tym sza...

Jednostka			MiNt Radeon 8500 64 MB DDR	Creative GeForce4 MX 420 64 MB SDRAM	Creative GeForce4 MX 440 64 MB DDR	Creative GeForce4 Ti 4400 64 MB DDR
Quake II	800x600 16bit	fps	249	271	349,3	350,8
	1600X1200 16bit	fps	182,8	65,7	137	266,1
Quake II	800x600 32bit	fps	256,5	195,1	327,2	357,3
	1600X1200 32bit	fps	161,9	56,3	114,3	239,3
Quake III	Fastest	fps	228,4	223,6	224,6	226,7
	HQ 1024X768	fps	172,1	89	151,1	192,7
	HQ 1600X1200	fps	94,5	38,3	73,2	126,3
3D Mark	Default Benchmark					
2000	32bit	3DMarks	8924	4979	7994	11070
2001 SE		3DMarks	7370	3951	5242	9123

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

MiNt Radeon 8500

Cena: **857 zł*** ■ Dostarczył: **MiNt**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 817 20 88, faks (0 22) 877 36 43

- świetna jakość obrazu 2D, 3D oraz TV ■ wyświetlane bardzo ostre tekstury
- taktowana wolniej od oryginału

Internet: **www.mint.pl, www.ati.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ATI walczy i... nie przegrywa!

TEAC CD-W540E to nagrywarka, w której zastosowana technologia jest esencją tego, czym powinno szczycić się każde tego typu urządzenie.



Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 8 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** 40x/12x ■ **Odczyt CD:** 48x ■ **Overburning:** tak ■ **Buffer Underrun:** Write Proof ■ **Oprogramowanie:** Nero Burning ROM

Nagrywarka na medal

TEAC CD-W540E

■ **techNICK**

Dość długo wyczekiwałem nagrywarki ze stajni firmy TEAC, która zastąpiłaby stare wysłużone modele. Zabraliśmy się za nową konstrukcję dość ostro i w niniejszym krótkim tekście postaram się przybliżyć nieco nowinki zaimplementowane w urządzeniu z symbolem CD-W540E.

O parametrach technicznych możecie przeczytać w tabelce, dlatego też skupię się na najważniejszych informacjach. Przede wszystkim należy zaznaczyć, że już przy konstruowaniu głowica, zawierająca laser i czujnik odczytujący odbitą wiązkę, została przystosowana do dokładniejszego naprowadzania świetlnego strumienia na tor za pomocą technologii Fine Focus Control. W połączeniu z oprogramowaniem urządzenie dostosowuje szybkość, z jaką wypalane są dane na płytkach, do warunków panujących w danej chwili, co czasem powoduje znaczne spowolnienie procesu, lecz dzięki temu krążek da się odczytać bez problemów nawet w starszych typach napędów. Zaimplementowano także system nazwany Mount Rainier, znacznie usprawniający obsługę zapisu pakietowego na nośnikach CD-RW. Dzięki niej wszelkie nadwymiarowe informacje (o początku i końcu kolejnych "sesji") zajmują znacznie mniej miejsca, a ewentualne błędy poprzednich "sesji" są poprawiane i uszkodzone dane zostają automatycznie przeniesione na wolne od błędów miejsce (często ich przyczyną są uszkodzenia nośnika, w tym zarysowania).

O technologii Write Proof, zapobiegającej błędom przy opróżnieniu wielkiego, bo ośmiomegabajtowego bufora, również nie należy zapominać.



TEAC CD-W540E jest świetną konstrukcją, którą mogę z czystym sumieniem polecić każdemu, kto ma zamiar nabyć tego typu urządzenie.

TEAC CD-W540E

Cena: **579 zł*** ■ Dostarczył: **AB SA**, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

- zaimplementowano wszystkie nowe technologie poprawiające działanie nagrywarek ■ bardzo cicha praca
- jeśli nie mam się do czego przyczepić, na pewno skrytykuję cenę

Internet: **www.ab.com.pl, www.ctx.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Doskonała?

Nowości Sprzętowe



wewnętrznej można zapisać maksymalnie 160 zdjęć i zatrzymać je nawet po wyczerpaniu baterii. Aparat Trust 500 SpyC@m ma obiektyw o stałej ogniskowej z dodatkową opcją makro, umożliwiającą fotografowanie lub filmowanie najdrobniejszych szczegółów. Ponadto funkcję automatycznego balansu bieli oraz kontrolkę. Aparat wyposażono w statyw, pasek na rękę, kabel USB oraz kilka aplikacji, takich jak PhotoExpress, Cool 360 i Netmeeting Dzięki kompresji JPEG można optymalnie wykorzystać pamięć aparatu. Używając funkcji kamery internetowej, istnieje możliwość transferu maksymalnie 25 klatek na sekundę, a wykorzystując funkcję kamery wideo - 10 klatek na sekundę. Oznacza to, że Trust 500 SpyC@m jest nowym dodatkiem do szerokiego asortymentu Trust Computer Products. Aparat będzie dostępny w sprzedaży od połowy maja. Sugerowane ceny detaliczne z VAT-em to 619 złotych.

Specyfikacja techniczna Trust 500 SpyC@m:
- cyfrowy aparat fotograficzny, pozwalający na zrobienie maksymalnie 160 zdjęć
- maksymalna rozdzielczość (oprogramowanie) 3,3 Mpix
- 128 MB pamięci roboczej, pamięć flash - przechowuje zdjęcia nawet bez baterii
- funkcja kamery internetowej z maksymalną prędkością 25 klatek na sekundę
- funkcja wideo z maksymalną prędkością 10 klatek na sekundę
- kompresja pamięci JPEG dla optymalnego wykorzystania pamięci
- samowyzwalacz z akustyczną oraz optyczną kontrolką
- dołączony kabel USB, baterie oraz statyw
- dołączone oprogramowanie: PhotoExpress, Video Studio, VideoLive Mail, Cool 360 oraz Netmeeting
- stały fokus z dodatkowym trybem makrofotografii
- sensor CMOS o wysokiej czułości, rozdzielczość sprzętowa 1280 x 1024 pikseli
- wymiary produktu: 115 x 40 x 38 mm, ciężar: 0.2 kg

www.trust.com

32MAXX 1240AJ nagrywarka, którą wyprodukowano na zlecenie firmy Memorex, znanej z produkcji płyt CD-R i CD-RW.



Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** 32x/12x ■ **Odczyt CD:** 40x ■ **Overburning:** tak ■ **Buffer Underrun:** Just-BURN ■ **Oprogramowanie:** Roxio Easy CD Creator

Nowa marka

Memorex 32MAXX 1240AJ

■ techNICK

Pomimo pozornego lub faktycznego nasycenia polskiego rynku komputerowego różnorakimi produktami wielu marek, tych znanych i tych mniej znanych, znajdują się firmy, które chcą wprowadzić nowe produkty.

Takim "nowym" produktem jest Memorex 32MAXX 1240AJ. W cudzysłowiu, gdyż znamy tego producenta głównie z płyt CD-R. Tym razem nazwę Memorex nosi nagrywarka charakteryzująca się szybkością wypalania płyt CD-R wynoszącą 32x, CD-RW 12x, a odczytem danych z nośników dochodzącym do 40x. Wbudowane dwa megabajty bufora danych wspomagane są przez system Just-BURN, zapobiegający powstawaniu błędu przy opróżnieniu bufora danych, przez co nośniki można było po prostu wyrzucić do śmieci lub użyć jako podstawki pod szklankę.

Nagrywarka sprawiała się nad wyraz dobrze, gdyż dobra korekcja błędów pozwalała na szybki odczyt danych nawet z dość porysowanych nośników. Dodatkowo, bezproblemowo można było nagrać krążki z pełną, trzydziestodwukrotną prędkością. Dają się one odczytać w większości nawet starszych napędów CD.

Co ważne, nagrywarka jest w miarę cicha, dzięki czemu nie dopływają do naszych uszu żadne nieprzyjemne i głośne dźwięki. Niestety, konstrukcja ta nie poradziła sobie z redakcyjnymi krążkami CD-RW 2x, "uszkodzonymi" w zamierzchłych czasach. Na razie tylko 3 urządzenia dały sobie z nimi radę.

Memorex 32MAXX 1240AJ plasuje się gdzieś w środku "peletonu", na jaki składa się całe mnóstwo napędów różnych firm. Jeśli zamierzacie zakupić nagrywarkę, to radzę wziąć tę konstrukcję pod uwagę.

ⓘ Memorex 32MAXX 1240AJ

Cena: **574 zł*** ■ Dostarczyl: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ w miarę cicha ■ wypala bez problemu z pełną szybkością
- jako "nowy" napęd mogłaby poradzić sobie z "uszkodzonymi" płytkami CD-RW

Internet: **www.msd.com.pl**



Memorex BBQ200 to zewnętrzna nagrywarka CD-RW podłączana do komputera poprzez złącze USB.

Dane techniczne:

Interfejs: USB 1.1/2.0 ■ **Interfejs:** USB 1.1/2.0 ■ **Zapis CD-R/RW:** 32x/12x ■ **Odczyt CD:** 40x ■ **Overburning:** tak ■ **Buffer Underrun:** Just-BURN ■ **Oprogramowanie:** Roxio Easy CD Creator 5

Z płytkami na zewnątrz

Memorex BBQ200

■ Mike-L

Nagrywarki zewnętrzne zazwyczaj są wolniejsze, cięższe i wymagają zasilania z zewnątrz, jednak ich atutem jest mobilność oraz możliwość podłączenia niemal do każdego komputera. Ciekawe, czy zainteresuje was konstrukcja tego typu.

Jedną z najnowszych takich konstrukcji jest Memorex BBQ200. Urządzenie podłączane jest do komputera przez złącze USB, pracujące w standardzie 1.1 lub nowszym 2.0. Maksymalna szybkość wypalania danych zarówno na płytkach CD-R oraz CD-RW jest czterokrotnie wyższa od standardu, czyli 600 KB na sekundę. Odczytywanie informacji z płytek z sześciokrotną prędkością wystarcza do większości zastosowań. Prędkości te nie powalają na kolana, ale dla osób, które z takich czy innych powodów nie mogą podłączyć nagrywarki wewnętrznej, tego typu rozwiązanie jest niemal zbawienne. Magazynowanie danych na jednym z najtańszych obecnie nośników (złotówka za płytkę CD-R) jest bardzo ekonomiczne i łatwe.

Memorex BBQ200 ma system Just-BURN, dzięki któremu nawet podczas chwilowej przerwy w dopływie danych do bufora nagrywarki płytka zostanie wypalona poprawnie.

Mankamentem natomiast jest dość krótki przewód łączący urządzenie z komputerem, który doskonale sprawdza się przy laptopach, jednak gdy komputer stoi na podłodze lub we wnęce, istnieją niewielkie możliwości manewrowania (ustawienia) nagrywarką.

Estetyczna obudowa chroni urządzenie przed uszkodzeniami mechanicznymi i można ją ustawiać poziomo lub za pomocą specjalnego stojaka - pionowo.

Memorex BBQ200 jest dobrym urządzeniem, ale poleciłbym je tym, którzy nie mogą zamontować wewnętrznej nagrywarki lub są zmuszeni przenosić urządzenie między stanowiskami.

ⓘ Memorex BBQ200

Cena: **682 zł*** ■ Dostarczyl: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (0 58) 340 23 23, faks (0 58) 552 54 61

+ wbudowany system Just-BURN ■ estetyczne wykonanie
- krótki przewód połączeniowy

Internet: **www.msd.com.pl, www.memorexlive.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Creative SoundBlaster Exigy jest w stanie pracować jako zewnętrzna karta muzyczna lub jako samodzielny wzmacniacz i dekoder dźwięku w standardzie Dolby Digital.



Dane techniczne:

Interfejs: USB ■ **Przetwornik:** 24 bit/96 KHz ■ **Stosunek sygnału do szumów:** 100 dB ■ **Przedni panel:** SPDIF wejście/wyjście, stereofoniczne wejście Jack, wejście mikrofonowe, wyjście słuchawkowe, odbiornik podczerwieni, potencjometr głośności, pokrętło wzmocnienia mikrofonu, włącznik, włącznik trybu CMSS ■ **Panel tylny:** wyjścia dla głośników przednich, tylnych oraz kolumny centralnej i subwoofera, czterostykowy Jack dla cyfrowych urządzeń (np. głośniki 5.1), wejście i wyjście MIDI, koncentryczne wejście cyfrowe, złącze USB ■ **Procesor:** 32-bitowy procesor DSP

Małe pudełeczko z wielkimi możliwościami

Creative SoundBlaster Exigy

■ **Maciej Lewczuk**

Po wprowadzeniu nowej rodziny kart dźwiękowych zwanej Audigy wielu malkontentów z całego świata narzekało, że Creative odświeża stare konstrukcje, dodając nowsze sterowniki i implementując niezbyt potrzebne funkcje. Tym razem zaprezentowano coś, co jest ewidentnie nowym pomysłem, jaki przedstawimy poniżej.

Urządzenie noszące nazwę Creative SoundBlaster Exigy jest ni mniej, ni więcej tylko zewnętrznym modułem podłączanym do komputera poprzez złącze USB i pełniącym funkcję karty dźwiękowej. Część czytelników mogłaby pomyśleć, że już kilkanaście miesięcy temu opisywaliśmy zestaw głośnikowy Philipsa, który podłączany przez USB był w stanie odtwarzać muzykę dekodowaną programowo. Jakość tego typu rozwiązania pozostawiała sporo do życzenia. Urządzenie Creative'a nie mogłoby działać w ten sposób, ponieważ może ono pracować samodzielnie jako wzmacniacz z wbudowanym dekoderem Dolby Digital.

Moduł jest niezbyt wielki - zabiera co najwyżej tyle miejsca, ile dwie trzecie kartki A4, a grubość wynosi cztery centymetry. Mimo to skrywa dość spore możliwości. Dwudziestoczterobitowy przetwornik analogowo-cyfrowy i cyfrowo-analogowy, próbkujący z częstotliwością dziewięćdziesięciu sześciu kiloherców. Stosunek sygnału do szumów wynosi sto kiloherców. Wbudowany dekoder sygnału Dolby Digital pozwala na odtwarzanie przestrzennego dźwięku generowanego przez różne źródła, w tym odtwarzacze DVD, Audio MP3 (DAP Jukebox).

Exigy ma szereg wejść oraz wyjść rozmieszczonych na przednim i tylnym panelu. Z przodu znajdują się cyfrowe złącza optyczne, elektryczne wejścia liniowe (stereo) i mikrofonowe (mono), wyjście słuchawkowe. Znajduje się potencjometr regulujący poziom wysterowania wejścia mikrofonowego oraz pozwalający na regulację wzmocnienia. Przycisk włączający tryb CMSS (dźwięk stereofoniczny rozdziela na sześć kolumn pracujących w standardzie 5.1) oraz wyłącznik i okienko odbiornika sygnałów podczerwonych z pilota dopełniają całości. Tylna ścianka zawiera wejście i wyjście MIDI (DIN), złącze USB, cyfrowe wejście koncentryczne, czterostykowe wyjście cyfrowe Jack oraz trzy wyprowadzenia na głośniki przednie, tylne, centralny oraz subwoofer.

Dźwięk wydobywający się z Exigy charakteryzuje się świetną jakością, a efekty uzyskiwane za pomocą wbudowanych systemów dają całkiem przyzwoite rezultaty.

Nie chcę, by posądzono mnie o pianie peanów na cześć nowej konstrukcji Creative'a, lecz praktycznie nie ma ono słabych punktów, ponieważ nawet cenę skalkulowano na poziomie siedmiuset złotych. Jeśli wziąć pod uwagę to, że ma ono całą gamę wejść i wyjść pozwalających na podłączanie najróżniejszych urządzeń, Exigy jest tak uniwersalne jak wewnętrzna karta Audigy Platinum EX.

Jeśli ktoś potrzebuje zewnętrznego dekodera Dolby Digital lub jego laptop nie ma zbyt zaawansowanego systemu audio, to najnowsza konstrukcja, która powstała w laboratoriach Creative'a, jest urządzeniem przeznaczonym właśnie dla niego.

(i) Creative SoundBlaster Exigy

Cena: **695 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs (Irl) Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

świetna konstrukcja ■ doskonałe parametry techniczne

nie zawsze można regulować głośność pilotem

Internet: **www.creative.pl, www.soundblaster.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości Sprzętowe

DVD+RW

Podczas targów CeBIT 2001 w Hanowerze firmy skupione w organizacji Alliance DVD+RW promowały format zapisu filmów DVD+RW. Grupa DVD+RW Alliance skupia największych producentów optoelektroniki: Hewlett-Packard, MCC/Verbatim, Philips Electronics, Ricoh, Sony Corporation, Thomson Multimedia i Yamaha. Firmy te uważają, że technologia VD+RW daje znacznie więcej korzyści niż obecnie stosowane DVD-RW. Napędy DVD+RW, przeznaczone do podłączania do pecetów i nagrywania filmów z telewizji, będą dostępne w sprzedaży jeszcze w tym roku. Format DVD+RW/+R jest w stanie nagrywać do 4,7 GB cyfrowych obrazów - wideo, zdjęć oraz danych. Jest to równowartość pojemności siedmiu płyt CD-R/RW. Główną zaletą tego formatu jest jego kompatybilność, co oznacza, że mogą one być odtwarzane w większości napędów DVD i DVD-ROM, dostępnych obecnie na rynku. Analitycy rynkowi z Dataquestu przewidują, że w 2002 uda się sprzedać około 2,13 miliona napędów DVD wielokrotnego zapisu, a do 2005 roku do 14,5 miliona. Wielu analityków uważa nawet, że liczba ta może być dwukrotnie wyższa. Wynika to niewątpliwie ze stale rosnącego zainteresowania tworzeniem własnych filmów wideo. Badania IDC wskazują również, że stale rośnie potrzeba gromadzenia danych na nośnikach optycznych, które mają możliwość wielokrotnego nagrywania. DVD+RW Alliance ogłosiło podczas targów CEBIT pojawienie się nowych produktów DVD+RW, kompatybilnych ze specyfikacją DVD+R (dyskami jednokrotnego zapisu). HP zapowiedziało wypuszczenie zewnętrznej nagrywarki dvd200e i wewnętrznej dvd200i. HP DVD Writer dvd200e/200i - HP DVD Writer dvd200e (zewnętrzny) i HP DVD Writer 200i (wewnętrzny) to znakomita kombinacja napędów, które umożliwiają użytkownikom tworzenie zarówno CD, jak i DVD z korzystaniem tego samego urządzenia. Oba napędy mają możliwość odtwarzania standardów DVD+R (jednokrotnego zapisu) i DVD+RW (wielokrotnego zapisu), są też wyposażone w oprogramowanie umożliwiające bezpośrednie edytowanie zawartości dysku DVD+RW. HP DVD+R i DVD+RW mają pojemność 4,7 GB. Parametry: prędkość zapisu 2,4X na DVD+R, prędkość wielokrotnego zapisu 2,4X na DVD+RW, prędkość odczytu 8X DVD, parametry zapisu i odczytu dla CDRW 12X10X32. Oba napędy będą dostępne na polskim rynku prawdopodobnie w połowie maja, cena wewnętrznego wyniesie ok. 2499 zł, a zewnętrznego 2899 zł.

www.hp.com.pl

Jak zamówić prenumeratę ?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku
2. Przelewem BRE o/Warszawa, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
3. Telefonicznie (0-prefix 22) 511 76 55, 511 76 56 (Jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard,JCB, PolCard-podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty)
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl
5. Faksem (0-prefix 22) 511 76 60

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank S.A. o/Warszawa Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od otrzymania zapłaty za prenumeratę
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko, i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu
- Przedpłaty przyjmujemy do 12.06.2002r.

Reklamacje CD przyjmuje Redakcja CD Action, ul. Tęczowa 25, 53-602, Wrocław, tel. (071) 3412083 wew. 101, 102, 116.

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Lipiec /2002
- ☐ 3 numery 48,00 zł
- ☐ 6 numerów 90,00 zł
- ☐ 12 numerów 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

WP waluta PLN kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 07/02

tytułem cd.

06

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Lipiec /2002
- ☐ 3 numery 48,00 zł
- ☐ 6 numerów 90,00 zł
- ☐ 12 numerów 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09

WP waluta PLN kwota

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 07/02

tytułem cd.

06

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy

ZAPRENUMERUJ, CZYTAJ TANIEJ I GRAJ Z CD-ACTION

TAKIEJ OFERTY PRENUMERATY JESZCZE NIE BYŁO

PREZENT DLA KAŻDEGO!



KAŻDY KTO ZAPRENUMERUJE CD-ACTION NA ROK **OTRZYMA** FIRMOWY **T-SHIRT** CD-ACTION.

Opcje prenumeraty:

na 3 numery	na 6 numerów	na 12 numerów
tylko 48 zł zamiast 55,50 zł	**tylko 90 zł** zamiast 111 zł	**tylko 156 zł** zamiast 222 zł

Dostępne numery archiwalne:


10/01


11/01


12/01


13/01

12 zł + koszty wysyłki


01/02


02/02


03/02


04/02


05/02

18,50 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 12 zł lub 18,50 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 15 zł numer z DVD.

Dysponujemy numerami z 2001 roku 10, 11, 12, 13/2001 oraz 1, 2, 3, 4 i 5 z roku 2002.

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION

LISTY, LISTY, LISTY...

Ave! Kiedy nas czytacie, jest już druga połowa maja. Dla mnie najpiękniejsza pora roku - wiosna w pełnym rozkwicie, ale jeszcze nie ma upałów. Kiedyś dodatkowo cieszyło mnie to, że do wakacji już tylko miesiąc (z kawałeczkiem), ale to już se ne vrati. Nawet nie wiecie, jakbym chciał mieć te dwa albo i trzy miesiące wolnego... Ech, marzenia. Wróćmy na ziemię: zapraszamy w każdy piątek - godz. 14-16, #cdaction na IRC-u - wtedy zawsze jest tam ktoś z redakcji. Prosimy o poczytanie FAQ-u na CD (najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi) tudzież o "łuknięcie" do Action Maga na CD - ale tylko tych, co LUBIĄ czytać (a może i pisać?) ciekawe teksty. A teraz do roboty. :)

Myśl miesiąca:

Papuga to jedyne stworzenie płci żeńskiej, które potrafi powtórzyć nasze słowa, nie dodając własnego komentarza.

Lost boys

Gram w DII:LoD i nagle, ni z tego, ni z owego, stwierdzam, że to jest nudne!?! Gram i nic. Pamiętam to uczucie sprzed około miesiąca, jak ta gierka dawała mi frajdę - a teraz? Wydaje się nudna i nieciekawa, nie daje mi żadnej radochy. Napożyczałem się innych gier - i co? Gram w Earth 2150 EfBP i nic - nuda (...) Straciłem radochę z grania; błagam, pomóżcie! (...) Siedzę, słucham legalnych mp3 i nic; przeglądam każdy folder po kolei - i nic. Czy jest na to lekarstwo, powiedzcie, zniosę najgorszą prawdę. (...)

Mroczny Mol

Piszę do was z prośbą o pomoc w trudnej sprawie: otóż włączam grę Diablo 2:LOD i co widzę, to samo: zabijasz, chodzisz, zabijasz, chodzisz itd. A kreowanie nowej postaci nie daje tej samej satysfakcji, co za pierwszym razem. Z wielką snutą włączam Black & White w nadziei na coś odkrywczego, ale NIC - nuda i jeszcze raz nuda - po 10 min. grania. (...) Nie bawią mnie już gry; mam 16 lat i zacząłem bawić się programami flash 5 i Adobe Photoshop, założyłem nawet witrynę WWW!! I wciąż NIC!!! Zero satysfakcji z pracy!! Piszę i pytam was, czy mam sobie wszystko po prostu odpuścić, czy rzucić w kąt wszystko, wyjść z domu, poznać dziewczynę i chodzić na dyskoteki. Brzydki nie jestem, od noszenia okularów dzieli mnie 1 km, a ludzi unikam.

snake

Radzimy zamknąć komp w szafie na jakieś 2-3 miesiące i w ogóle zapomnieć, że się go miało. Jeśli po tym czasie gry nadal nie będą was rajcować - pozostanie wam jeno emerytura (gracza). Jest też inna rada - spróbować znaleźć coś, co was kręci - jednego komponowanie muzy na kompie, innego np. renderowanie... Trzeba poszukać własnej drogi. Albo faktycznie - olać komp i zająć się czymś zupełnie innym. Trudno doradzić - to w końcu wasze życie.

...Denerwujące recenzje!

Denerwują mnie recenzje typu AvP2 czy Deadly Dozen. Gdzie tam jest recenzja? Jakieś opowiadanie i koniec. Co prawda, są jakieś ramki o konkretach (...), ale nie zastąpi to recenzji. Od recenzji wymagam przedstawienia gry ze wszystkich stron, a nie tylko od strony fabularnej.

Comatus

Ten list dedykujemy wszystkim, którzy narzekają, że nasze recenzje są sztampowe i często ograniczają się do wyliczanki, co w grze jest OK, a co nie. Sami widzicie - lud żąda właśnie takich wyliczanek. A vox populi - vox Dei? Hm. A teraz do Comatusa: tradycyjnie nie sprawdziłeś znaczenia słowa "recenzja". Poza tym obie recenzje zawierają BARDZO dużo KONKRETNYCH informacji o grze (i to wcale nie tylko w ramkach), tyle że ich wyłuskanie z owych opowiadań wymaga jednak nieco wprawy i umiejętności analizy tekstu. Nie odbieraj tego jako aluzji "widać głupi jesteś", bo nie takie mam intencje. Po prostu staramy się trafić w różne gusta tak, aby i ci, którzy chcą wyliczanek, jak i ci, którzy docenią niesztampowość formy i zmuszenie szarych komórek do wysiłku, byli zadowoleni. Żyj i daj żyć innym!

...Wspaniałe recenzje!

Recki Elda (Silent Hunter) i Mac Abry (Deadly dozen) są na plus dla was. Czyta się je świetnie i są pewnym urozmaiceniem wśród innych tekstów. I tu mała prośba - nie piszcie często tego typu recenzji, jedna na numer wystarczy - nie chcę, by i one stały się normą.

Saggi Tarius

Nie bój nic. Będziemy starali się urozmaicać styl recenzji na wiele różnych sposobów. Co chyba już widać?

Okładka i nauczycielka

Żeby nie było wam smutno, zrobię to, czego jeszcze nikt przede mną nie zrobił: będę zachwycać się nad okładką numeru kwietniowego! Według mnie jest to istne DZIEŁO SZTUKI, w pełni zrozumiałem to po obejrzeniu Monsters, Inc. Żebyście słyszeli, jak wtedy wyłem ze śmiechu. Widać, że ktoś się postarał, nie wspominając już o napisie "6 lat CD-Action" na grafiku (?!) Mike'a. Wrażenia nie popsuł mi nawet ten brakujący milimetr okładki (he, he, pamiętacie te spekulacje - co robicie z taką masą papieru - te wszystkie przeliczenia i kalkulacje:)). Jeszcze raz gratuluję - oby więcej takich smaczków.

(...) Zajmę stanowisko w sprawie "nauczycieli" informatyki. (...) Rzecz działa się jakiś rok temu - nasza nauczycielka (jestem teraz w 3 klasie LO, więc - jak łatwo wyliczyć - rok temu byłem w... trzeciej:)). (...) Rozmowa zeszła jakimś cudem na temat CD-ROM-(k)ów. Po kilku minutach usłyszałem wspaniałe zdanie z ust nauczycielki: "gdyby tylko istniały urządzenia pozwalające na nagrywanie płyt CD w domu...". (...) Postanowiliśmy uświadomić panią psorkę (do czego to dochodzi:)), że coś takiego już ISTNIEJE. Co usłyszeliśmy? "Niemożliwe"...

Jakub [KoP] Kopczyk

... a widelec na to: "możliwe"! :)

Xywki - po co?

Po co podpisujecie się głupimi ksywkami. Podpisujcie się - na przykład - imieniem, nazwiskiem i ksywą. Ktoś, kto wypowiada się publicznie (a za to uważam pisanie recenzji. Czyta je dużo ludzi) nie może się ukrywać pod pseudonimem. Ggdyby jakiś polityk powiedział: "Jest dziura budżetowa! Mówił Mac Pumpel", zaufalibyście mu?

10-letni Julian z Białegostoku

Słodkim prawem dziennikarza - nie mylić z politykiem!. brrr - jest możliwość ukrycia tożsamości pod jakąś xywką. Jak ci powiem, że tak naprawdę nazywam się np. Hipolit "Smuggler" Męczywór-Porąbany, czy coś to zmieni? Zaufasz mi? (Tak, wiem: uff, uff .)

Pożegnania [dramat w trzech aktach]

Pierwszy: kicha wszędzie!

(...) Po pierwsze, jak zapewne się domyślacie, jesteście kretynami głupszymi niż ustawa przewiduje.

W takim razie trafił swój na swoich. :)

*Ku mojemu zdziwieniu (...) dostałem (w prezencie) wasze "piękne" CD-Action. (...) Za dużo reklam i sklepów z grami na zamówienie (a większość społeczeństwa kupuje tylko piracki gry (...)). Wracając do rzeczy - po drugie, w recenzjach robi się chamstwo, 1/5 recenzji jest niepotrzebna, jedno trzeba przyznać: screeny macie dobre. Po trzecie, jeśli chodzi o AR - to kompletna porażka. (...) Ogólnie powiem wam, że jeśli chodzi o czasopismo o grach, jesteście najlepsi pod tym właśnie względem: mnóstwo recenzji, opisów, screenów itd. Dostajecie 5+. Ale jeśli chodzi o CD, to jedna wielka kicha. Gry są tak do d***, że nie wiem. Dajecie jedną pełną wersję i jakieś bezużyteczne demówki demolujące komputer. (...) Ogólnie to taka kicha, że SZOK. (...) Lepiej zrezygnujcie z CD. Gdy w recenzjach mówicie o Moon Project, Queka'u itd. - dajecie kichy. Niektóre z waszych gier były co najmniej przeciętne. Kończę, bo brak mi już słów. W tym liście i tak wykazałem dużo opanowania - nie zawarłem wszystkiego, co chciałem, ale inaczej wpadłbym w depresję. Odpisz mi, bo teraz naprawdę nie kupię żadnego CDA - bo to jedna wielka kicha...*

Mazikowski

Faktycznie - wyraźnie brak ci słów. Dlatego zacznij może COŚ - cokolwiek - czytać; czytanie rozwija, nauczysz się nowych słówek, a stare zaczniesz pisać bez błędów (które - poza pisownią 'Quek' - poprawiliśmy). Zacznij od słownika i książeczek opisujących proces wyrobu kichy, bo mam wrażenie, że uKICHAłeś to słowo ponad miarę... PS "gry CO NAJMNIEJ przeciętne" to dla nas komplement :). PS 2 Nie rób sobie testów na IQ, bo po ujrzeniu wyników dopiero poznasz, co to znaczy wpaść w depresję. :)

Drugi: takzwane piurka

Więcej was nie kupię. A wiecie, dlaczego? Dlatego, że olewacie starych czytelników i wiem, co mówię. Od wczorańszego dnia postanowiłem: nie kupię więcej Cd-Action, a jak ja coś postanowię, to tego doczymam. (...)

Mudzisz miedź rzelasną wolę! Gartólójemy :).

A dlaczego zrezygnowałem z was i planuje przenieś się do konkurencji to proste: zaczęliście obrastać takzwane piurka, zaczeliście olewać starych czytelników, zawsze na okładce napis 'największy magazyn komputerowy' - a zapomnieliście o ludziach, którzy to dawno dawno temu kupili waszą gazetkę, to przez nich jesteście dzisiaj taką znaną gazetką, beznich tego by nie było, to oni pozwolili wam wypłynąć na głębokie wody, a dzisiaj jakieś siusiu majtki, którzy kompa mają od roku kupują waszą gazete.

Ufffff... Ciekaw jestem, kto byłby w stanie przeczytać całe to zdanie (i tak dostawiłem przecinki!) na jednym oddechu? :). Zawartych w nim treści nie będę komentował - masz dotrwać do końca rundy. :)

Za prenumerate rozdajecie karty, lepiej rozdalibyście je starym czytelniką, a nie tym którzy zamówią prenumerate, kpina!!! Ps przepraszam za dużą licz-

bę błędów ale mam nadzieje, że mi wybaczycie!!! Pozdrawiam po raz ostatni na pewno.

Luzakczek

Wybaczamy (na pewno po raz ostatni) i mamy nadzieję, że czytając konkurencję będziesz nieco bardziej na bieżąco z tym, co jest napisane na okładce danego PISMA. PS Ale poza tym masz rację - zapatrzeni w swoją okładkę, NIGDY nie wspomnieliśmy np. o mieszkańcach Bożęchic Wklęsłych ani też ani słowem nie skomentowaliśmy, że Adela Maria Z. to się szlaja itd. Mówiąc krótko - chamsko zapomnieliśmy o ludziach (którzy chcieliby od nas dostać drogie prezenty, a jak nie dostają, obrażają się i idą do konkurencji). Co za wstyd... "Czymaj" się! (PS Zostałeś "opiurkany".) :)

Trzeci: chlip...

Piszę do was, ponieważ chciałem się pożegnać. Może to głupio brzmi, ale tak jest. Nie do każdej redakcji napisałbym list pożegnalny, ale wy jesteście wyjątkiem. Kupowałem was od pierwszego numeru - od kwietnia 1996 roku. (...) Pamiętam, gdy po raz pierwszy zobaczyłem fotorealistyczną grafikę Need for Speed na swoim Pentium 75, 8 MB RAM, HDD 850 MB. Miałem wtedy dwanaście lat i od tamtej chwili staliście się moją ulubioną gazetą. (...) Obserwowałem wasz rozwój, waszą dobrą robotę, która w niektórych przypadkach stała się sztuką. (...) Obserwowałem, jak z małej gazetki staliście się największą krajową gazetą komputerową. (...) Do dziś pamiętam niektóre recenzje, których artyzm polegał na tym, że czytało się je nie jak prasową recenzję gry, tylko jak opowiadanie czy esej. Nigdy nie zapomnę, ile śmiechu dała mi lektura Action Redaction czy niektórych recenzji Smugglera tudzież Mr Jediego; szczególnie gdy recenzowali słabe gry i nie zostawiali na nich suchej nitki. Mógłbym tak pisać i pisać, ale po co? Wszystkie te słowa mogę zastąpić jednym: dziękuję za te lata z wami, za klimat, za śmiech, za radochę, za teksty, za darmowe wersje gierek, za kurs C++, za konkursy i prenumeratę, wraz z kartą klubu, za to, że lubicie swoją pracę i wydawanie tej gazety, jaką jest CD-Action. Żegnajcie, już nie będę waszym czytelnikiem, bo jak mawiają: tylko krowa nie zmienia poglądów. Przestają mnie interesować gry. (...) No cóż, każdy może zmienić zainteresowania, nie? :) Nawet jeśli zostanę przy komputerach, to raczej przy informatyce niż giercologii. A wtedy, no cóż, wy daliście mi zainteresowanie i część drogi do celu, ale reszta nie należy już do was. Życzcie mi szczęścia. Czego i wam życzę.

Jolly Roger

Takich - prawdziwych - czytelników żegnamy z łezką w oku. Powodzenia! (...I nie jesteśmy gazetą!) Cóż - "nic nie może wiecznie trwać"...

Transwestyci?

Skąd wiesz, że "dziewczyny" piszące do AR, do Ladies' Corner - to są PRAWDZIWE dziewczyny. Jesteś pewien tego, że nie jest to np. Grzegorz Brzęczyszczykiewicz, który chce zaszpanować przed kumplami, jak to oszukał ciebie i Jediego???

Vorobiej

A jaką mam pewność, że tego listu powyżej nie pisze dziewczyna, która udaje faceta? Żadnej. I myślisz, że mi to przeszkadza? Ani trochę. Liczy się tylko to, co ktoś ma do przekazania. A czy podpisuje się Ania czy Mikołaj, to już naprawdę jest dla mnie sprawą drugorzędną. To korespondencja, nie randka. :)

Red vs. Red

Piszę odnośnie listu niejakiego The Reda z kwietniowej edycji AR. (...) Piszę też po to, aby MU(UUUUUUUU :P) pogratulować umiejętności rozśmieszania i wzruszania czytelników. Zaczynamy "zajawkę". (...)

**Słowo 'warg' znaczy tyle samo co "wilk"... To po prostu groźniejsza rasa tych istot. Jak widzisz, własną ignorancją sparzyć się nietrudno. Na drugi raz uważaj. (...)*

**Punkt trzeci twojego listu jest wręcz śmieszny. Ale ja cię rozumiem. W AR to dopiero jest obrazków :P! Zero normalnego tekstu, tylko same screeny. Aż żal bierze, prawda? A w dalszej części pisma? Tła pod tekstami w recenzjach zajmują rzeczywiście wiele miejsca, prawda? A jeśli dojdą obrazeczki z omawianej gry, w ogóle nie da się nic sensownego wyczytać, co nie? Ale te CDA jest perfidne! Redaktorzy nic nie piszą, a zapełniają "gazetkę" jakimiś gryzmołami. Wstyd! (...)*

**Co do historii RPG (by Dagon). (...) Przypominam, że wszelkie teksty są pisane indywidualnie i objawiają jedynie osobiste zdanie autora na dany temat. (...) Jeśli ty nie doceniasz tego, a jedynie bierzesz pod uwagę zgodność tekstu z twoimi poglądami, gratuluję rasizmu! (...)*

=red HAMter=

Dlaczego Smuggler to kobieta

1. Żaden normalny facet po przeczytaniu moich ostatnich bredni nie zachowałby się tak spokojnie.
2. Każdy normalny facet byłby za piractwem.
3. Nie chce się ujawnić.
4. Ten ironiczny uśmieszek należeć może tylko do płci pięknej.
5. Żaden facet nie czytałby tylu listów.
6. Żaden normalny facet nie powiedziałby, że 1000 zł w dzisiejszych czasach to mało.
7. Żaden normalny facet nie wycenia się na 100 zł.

Kabuto

Może jestem nienormalnym facetem? To by się zgadzało... poniekąd.

Panopticum :) kącik listów DZIWNYCH

Coraz częściej widzę, że zamieniacie się w NACZELNY ORGAN DYSTRYBUTORÓW GIER... Pamiętacie zapewne nagłówki na GAZETACH i CZASOPISMACH w latach 80 i poprzednich?!?!? Niecierpliwie czekam, kiedy taki nagłówek pojawi się na waszej okładce... (...)

Nie bardzo rozumiemy, jaki nagłówek(i?) masz na myśli. Możesz nas oświecić? "Niech żyje Lenin i jego wiecznie żywe idee"?

Czytuję ACTION REDACTION i widzę, że nikt, absolutnie nikt, nie może mieć choćby odrobiny racji w drażliwym temacie - PIRACTWO. Jedynie słuszne jest to, co napisze na ten temat SZANOWNY DUET.

Jeśli przez "mienie racji" uznasz argumenty popierające piractwo - i owszem. Nie ma takich na naszych łamach - bo nie ma takowych w ogóle. Co prawda, zdarzyło się nam parę razy pokazywać, że nie można wszystkich aspektów piractwa wrzucać do tego samego czarnego wora z napisem "złodzieje!"... ale pewnie nie zauważyłeś?

(...) Zapytam więc, dlaczego nigdy nie padło słowo krytyki pod adresem DYSTRYBUTORÓW za poziom cen gier dostępnych na naszym rynku?!

Bo mamy tu wolny rynek - i tym samym każdy może ustalać ceny, na jakie ma ochotę. Już to przerabialiśmy na tych łamach... z 5-10 razy. Nadal nie dotarło?

Może zastanówmy się, jak to się dzieje, że gry kosztują 130 zł, a nie w granicach 60-70 zł?

Jezus, facet, nie nudź! Poczytaj troszkę mądrych książek o ekonomii. Albo choć wcześniejsze wydania AR. Mi się już nie chce n-ty raz tłumaczyć rzeczy elementarnych...

(...) Po co mi tekturowe pudełko? I tak je wyrzucę do kosza, bo zajmuje za dużo miejsca!!! A pudełko kosztuje!!! (...) Wysilacie się na jakieś pseudoekonomiczne wywody, że wyprodukowanie gry kosztuje tyle i tyle, że piszą ją ludzie, którym trzeba zapłacić... reklama też słono kosztuje, no nie. :-) Kosztów sponsorowanych recenzji nie uwzględniacie w swoich wywodach - nie wypada się wrabiać i tracić w oczach czytelników pozycji "drapieżnego recenzenta". (...)

Chciałoby się kasować grubą kasę za zawyżanie ocen, co? I pewnie ci się wydaje, że skoro ty byś tak robił, to inni też? No cóż, każdy ocenia innych wedle swojego formatu... A nam zależy raczej na opinii "obiektywnego" niż "drapieżnego" recenzenta. Żadna sztuka być drapieżnym - gra nie może oddać. Można po niej jeździć "wte i wewte". Krytykowanie to naprawdę żadna sztuka...

Nigdy nie przeczytałem w waszych recenzjach czy ocenach gry, że ktoś przegiął pałę, ustalając taką cenę danej gry!!!

A chcesz? Zapłać mi 10 000 zł, a przeczytasz. Za kasę zrobię wszystko! Wiesz to przecież... :)

Prościej jest zbluzgać całą tę hołotę, motłoch i plebs, że idzie kupić tam, gdzie taniej!!!

Nie - że kupuje od złodzieja. Kupuj tam, gdzie taniej - któż zabrania?! - ale tam, gdzie są legalne kopie.

Oczywiście pozostaje jeszcze kwestia moralna zakupów u pirata... Tu się zgodzę z Szanownymi Redaktorami. To jest zwykłe ZŁODZIEJSTWO!!! Tylko dlaczego obwiniacie wyłącznie nas, szarych graczy, nędznie opłacaną siłę roboczą, że próbujemy jakoś funkcjonować w tym dziwnym układzie?!?!?!

"Próbować funkcjonować" wymawiaj jako: "kraść" i już masz odpowiedź.

Legendy typu "na zachodzie i tak jest drożej" możecie opowiadać przy ognisku, po spożyciu 5 piw bezalkoholowych!!!

Pojedź, sprawdź i zamknij japę... Był? Widział? Wątpię. Ale WIE. Tzn. wmawia sobie, że tak jest, bo to go usprawiedliwia we własnych oczach. Typowe.

(...) Jak mi wytłumaczycie fakt, że hipermarketom opłaca się sprzedawać gry po niższych cenach? Więcej sprzedadzą po niższej cenie!!! Oto cała ekonomia!!!

I po co ludzie tyle studiują, skoro można tę całą ekonomię streścić w jednym zdaniu: "im niższa cena, tym większa sprzedaż; a im większa sprzedaż, tym większy zysk". To takie proste... dla niektórych. W takim razie sprzedawaj samochody - naturalnie te, które sam wytworzysz, a nie ukradniesz właścicielom - po 1/5 czy 1/10 oficjalnej ceny [czyli po pirackiej cenie]. Niewątpliwie będziesz miał MILIONY chętnych. A im więcej sprzedasz, tym lepiej... Prawda? Zatem niewątpliwie zrobisz majątek. Nie zapomnij wtedy o nas - poślij nam kartkę z Bermudów...

Do panów dystrybutorów nie dociera, w jakim kraju przyszło im robić interesy - śrubują ceny do granic wytrzymałości (...), a potem rozpaczają, że to my jesteśmy temu winni, że pana dystrybutora nie stać na nowe auto, długonogą sekretarkę, piąty telefon komórkowy i wiele innych niezbędnych atrybutów rekina bussinesu!!!

A sio!!! A do sejmu mi z takimi tekstami!!! Tam są (m.in.) ludzie, którzy myślą podobnie. Zrobisz z nimi parę blokad i zadym - zaraz ci ulży. My tu sobie na tych łamach często gadamy rozmaite głupotki - ale takiej topornej demagogii słuchać nie chcemy!

Dlaczego nikt z szanownych panów businessmanów nie stara się obniżać kosztów - tylko je podbija!?

Nooo... np. taki Gorsaul - 4 CD w sumie za 30 zł. Zdzierstwo - kiedyś takie gry kosztowały 1,50 zł!!! Jasne! Nic, tylko podwyższają te ceny, burżuje...

Jeszcze słówko o reckach. Ruszyły mnie bzdury, jakie wypisuje niejaki T-Moon o bazach US Army na Kubie (recka Tropico - Rajska Wyspa). Chłopie!!! Czy ty masz jakieś pojęcie o sytuacji politycznej oraz o historii Kuby!? Nie masz!!!

Skoro tak mówisz, to na pewno tak jest... :)

Wysilasz się na komentarze o opłacalności wynajmowania bazy wojskowej przez Amerykanów na Kubie!!! Bazę Guantanamo na Kubie wynajęli Yankesi za rządów poprzedniej ekipy złodziei, których przepędził Komendante Fidel, a że na Yankesów był za słaby, wspaniałomyślnie pozwolił im zostać, jednak "za karę" nie bierze od nich śmierdzących kapitalistycznych dolców!!! Tyle powinieneś wiedzieć z lekcji historii!!!

... prowadzonej wedle podręcznika z roku 1960? "Jankie go! hom!. Wyklęty powstań ludu ziemi! Proletariusze wszystkich kraj, łączcie się...". Stary, kiedy cię wyjęli z lodówki? Obudź się! Swoją drogą, Fidel nie musi brać wstrętnych dolców od Amerykanów. Po co? Właśnie wyczytałem, że miesięczny abonament za Internet na Kubie wynosi... 260$ (dla ułatwienia: ROCZNA pensja Kubańczyka to około 240$... Eviva Fidel! Socialismo e muerte!).

Z historii pamiętam też, jak biały człowiek oskubał czerwonego człowieka z jego ziemi; powiedział: SORRY WINETOU, założył państwo, które pilnuje prawa i sprawiedliwości na świecie ku ogólnemu zadowoleniu większości... Tak więc nie osądzajmy pochopnie pewnych postępków, bo może wyjdą nam na dobre, a świat i tak na złodziejstwie został zbudowany - i jakoś się kręci...

Znaczit, wszystkiemu winni (jak zawsze) prokliatyje Ammierikańce. To oni są winni piractwa w Polsce i nie tylko. Razbombiat by ich, ech... Swoją drogą, w Ameryce jest niezła afera, ponieważ wykopano szkielet faceta z czasów poprzedzających pojawienie się Indian... (Oni wcale nie byli rdzenną ludnością USA, tylko przywędrowali w swoim czasie z okolic Azji.) I okazuje się, że to ewidentny przedstawiciel "bladych twarzy". I 'native Americans' blokują teraz wszelkie badania nad tym znaleziskiem, bo - nie daj Manitu! - może się okazać, że oni TEŻ byli kolonistami, którzy wykończyli pierwotną ludność... (co wcale nie usprawiedliwia późniejszej eksterminacji Indian... ale nadaje specyficznego posmaczku argumentacji o "rdzennych mieszkańcach"). BTW: nie zapominaj obciążyć winą tych jankeskich imperialistów za wykończenie mamutów (i neandertalczyków!).

PS Gdybym był kobietą i miał xywę Britnej (...), chciałbym mieć z wami dzieci... Może łatwiej będzie wam strawić inne podejście do tak drażliwego problemu... :-)))) tfu!!! Na szczęście nie jestem kobietą!!!!

Yaho

Coś ty...? Jesteś pewien? Da radę załatwić. :) Zresztą nawet gdybyś był, zapomnij o potomku: dziecko mogłoby odziedziczyć naszą urodę i twoją inteligencję oraz poglądy, a to by była straszliwa katastrofa... :)

Pełne wersje

Ludzie, przestańcie narzekać! W końcu musicie trafić na coś dla was! Kiedyś z nudów uruchomiłem demko gry Rogue Spear (ave!). Nie będę ukrywał - troszkę się zmuszałem do grania... i zakochałem się w niej. Podobnie było z Metal Gear Solid (niech żyje!). (...) Ja tu mówię o demach, ale to nie znaczy, że tak nie może być z pełnymi wersjami. Mam pytanie do takiego narzekacza "Ja Nie Lubię RTS-ów, Więc Ich Nie Dajcie" - Ja też nie lubię, ale lubię Original War (oby żył wiecznie) - a grałeś w tę grę? Tę KONKRETNĄ? Aby coś osądzić, wcześniej musisz to poznać - zagraj zatem. A może akurat polubisz RTS-y.

Grey Fox z Dąbrowy Górniczej

Otóż to! Był taki stary film "Rejs" (dla wielu kultowy), w którym pewien pan mówił, że on lubi tylko te piosenki, które już zna :). Ja też nie wiedziałem, że lubię strategie, dopóki nie zacząłem w nie grać.

Teraz rozumiem...

(...) Kiedyś nie rozumiałem, dlaczego niektórzy piszą do was listy typu: "Jesteście %^#$%@". "Nie macie takiego nakładu, jak piszecie, tylko chwalicie się, wy #$%%$@%", "Dżedaj i Szmugler jesteście %@#$%" itp., itd. Aż tu pewnego pięknego dnia w szkole zobaczyłem jakiegoś debila rechoczącego z równie inteligentnymi qmplami: "Ej, k... zobacz! Jestem w Ekszyn Ridekszyn! Nawet mi odpisali! Patrz! Jestem sławny!". Nie obchodziło go wcale, że został ośmieszony przed wszystkimi czytelnikami (i czytelniczkami).

quesney

Jak ktoś jest na tyle głupi, że cieszy go, gdy inni z niego łacha drą, trzeba takiego pogłaskać po głowie, dać kostkę cukru i kazać aportować piłeczkę - lub coś w tym rodzaju. Ale na pewno nie warto się nim(i) przejmować. Jak gość sobie pomaluje goły tyłek na niebiesko i powiesi się pod sufitem sali gimnastycznej, udając żyrandol (*), to też na pewno będzie sławny. Ale czy ktoś z was chciałby taką "sławę"? Ja na pewno nie. [(*) - fani Geralta wiedzą, skąd ten tekst, nie?]

O bździągwach i nie tylko :)

Muciochy witosieją w terpentynie oczywiście dlatego, że nie mogą robić nic innego, skoro bździągwy bimbambolą w fliberynie, a parpinuchy mandylują w fujbasie. A tak swoją drogą - kiedyś razem z moim tatą rozwiązywaliśmy zadania logiczne, w których występowała cała masa różnych dziwnych stworków i czynności. Odgłosy dobiegały z mojego pokoju rozmaite, choćby: "Nie! One nie mogą bimbambolić! Bździągwy! Niemożliwe!". Ktoś nieświadomy, przechodząc obok, zapewne BARDZO by się zdziwił. =)

W takim razie polecam lekturę "Jesieni w Pekinie" lub "Piany złudzeń" Borisa Viana [zdaje się, że tam gość przyszedł na bal maskowy przebrany za serwohamulec, ktoś inny miał hydrauliczny wyrywacz serc, a pewnemu dostojnikowi strzelcy wyborowi torowali drogę ciosami siekier!] i poczytanie co nieco o kronopiach [imć Cortazar: "Faktem jest, że żółwie są wielkimi zwolennikami szybkości. Nadzieje to wiedzą, ale się nie przejmują. Famy to wiedzą i śmieją się. Kronopie to wiedzą i za każdym razem, kiedy spotykają żółwia, wyjmują pudełeczko z pastelami i na okrągłej tarczy żółwia rysują jaskółeczkę"]. Znajdziesz tam wiele podobnych klimatów.

Uzależnienie od książek. Znam ten ból. Ostatnio jak tak wstępnie policzyłem, mam przerób około pięćdziesięciu książek na rok.

Tyyyylko? ...Żart. :) Ale w najlepszych czasach zaliczałem ze 150 rocznie (nie licząc lektur). Teraz pewnie jestem gdzieś w połowie tego wyniku.

Jest dobrze. =) Wspaniałe jest wędrowanie po krainach wyobraźni i myślę, że bez tego życie byłoby tak szare i puste. (...) Gdy ostatnio na pewnym forum internetowym rozpętała się dyskusja, dlaczego Polacy nie czytają książek, jeden z dyskutantów (a był to człowiek grający w RPG, czyli ktoś, od kogo spodziewałbym się umiłowania do literatury, a przy okazji nie potrafił napisać zdania bez błędu [ale o tym niżej]) powiedział, że nie lubi czytać, bo woli TV - szkoda mu czasu i wysiłku na czytanie. Odpadłem. (...) Niestety spora część młodzieży tak ma.

Ortografia. Temat-rzeka. Powiem krótko i zwięźle. Jeśli ktoś nie potrafi pisać poprawnie, nie powinien opuścić podstawówki. Dysleksja i inne "bazgrafie" to wymysł i alibi. Dowód? Podejrzewano mnie o dysleksję. Chcieli, bym robił jakieś ćwiczenia itp. Nie robiłem, czytałem książki, nie starałem się o papier zwalniający z odpowiedzialności. Smuggler i Jedi, wskażcie w moim liście błąd. 'I challenge you'. Pisałem list, nie patrząc do żadnego słownika czy czegoś takiego. Powtarzam, dysleksja to usprawiedliwienie i wymówka dla leniów. Kropka.

Piotr "Flint" Schmidtke (flint_vrpg@poczta.fm)

Nie znaleźliśmy! Poza tym dyslektycy są - ale stanowią jakieś 2-5% populacji, a nie 30-50%, sądząc z deklaracji tych, którzy zamiast pracować nad pisownią, wolą się tak etykietować.

Spełzujemy...

(...) I co to, do jasnej cholery, ma być z tymi bierkami?!?! Kto to widział, aby szanujące się pismo dawało tekst o jakiś bierkach?! Co dalej? Pchełki? A może Chińczyk???

Khr

To się nazywa prima aprilis. (Chodzi o recenzję gry Bierki w 4/02.) Zna takowe pojęcie? Recenzja ta była od A do Z wymyślona (łącznie ze screenami!). Pozdrowienia dla wszystkich niekumatych!

O dziewczynach

(...) Chciałbym też zapytać, dlaczego dalej uporczywie tkwicie przy poglądzie zachowania Ladies' Corner? Poza tym znajduje się w nim wiele listów, które - jeśliby napisał je facet - nie zostałyby opublikowane (Smuggie, tylko mi tu niczego nie wkręcaj! Rany boskie, weź ten śrubokręt, ja się już czepiał nie będę ;). Mamy równouprawnienie. Fakt, że od dziewczyn przychodzi zapewne mniej listów, jednak nie można ich prowokować, umieszczając je w specjalnie wydzielonym sektorze. ;) Zaraz te wstrętne feministki podniosą wrzawę.

Tadeusz "Resident" Zawiła

Ale jakoś nie podnoszą. A dziewczyny nieco promujemy na łamach, owszem, bo nie chcemy, by przy kompach zostali sami faceci. Z kim będziecie wtedy świntuszyć na czatach, co?

Nie piszę, aby napisać, że mężczyźni są mądrzejsi, piękniejsi i wspanialsi od kobiet. Wcale tak nie myślę. Piszę, by się poskarżyć. Przeglądam bowiem Action Redaction i co widzę? Listy. Ale jakie. Najpierw jedna dziewczyna chwali się, że ma większy bałagan na biurku niż Yasiu czy też ktoś inny. Może i ma, tylko co z tego? Niech sobie ma brudne naczynia, resztki jedzenia sprzed X czasu, mruczącą, gadającą lub śpiewającą kawę i żywe kultury bakterii na podłodze. Jest wolną kobietą. Ale czy to jest powód do dumy? Nieważne. Idę dalej. Jest jeszcze ciekawiej. Dama nr 2 (Ewa) we wstępie do swych dywagacji podkreśla, że nazywają ją Britney i że wygląda oraz ubiera się podobnie do tamtej. Potem szybciutko przechodzi do sedna sprawy, aby czytelnik pomyślał, że informacja ta znalazła się przypadkiem. Z tym, że od razu widać, iż bardzo lubi swoją ksywkę (to widać choćby na końcu, kiedy podpisuje się britnejowato) i że się raduje, kiedy ktoś tak ją nazywa. Jeśli tak nie jest, to po co ten wstęp? Tak się składa, że oskarżacie nas, że myślimy tylko o seksie. Tymczasem same utożsamiacie się z takimi Britneyami, które rozsiewają swym zachowaniem tezę: trzeba być sexy, aby w ogóle żyć. Śmieszą mnie dziewczyny, które chwalą się, że są podobne do jakiejś gwiazdy. (...) Panie, więcej szacunku do samych siebie.

[??? e-mail]

Jak wy to robicie, że wszystkie dziewczyny na was lecą?

BeastMaster

Opracowaliśmy perfidny boczny kopniak w kolano. Nie ma szansy, żeby tak potraktowana dziewczyna nie przewróciła się - a gdy umiejętnie staniesz na drodze jej upadku, będzie wyglądało, że na ciebie leci. Ale nie rozgłaszaj tego, OK?

ARefleksje

(...) AR to głównie tematy: piractwo, girlsowo-bojsowa wojna, plagiaty i temat jej autorów: Smugglera & Mr Jedi. Nie będę komentował, ale zastanówcie się, czy AR zmierza w dobrym kierunku. (...) Zamknijcie je. Nie będzie kretyńskich listów (...), szowinistów i feministek, "piratuf" oraz komunistów i antysatanistów. Nie będzie AR - nie będzie problemu.

December Man

Najprościej zamknąć i zakazać - ale to metoda dobra na krótką metę, bo prawda oraz problemy i tak w końcu wypłyną na wierzch. Co do zawartości AR - jeśli chcecie nowych idei i tematów - to... piszcie na nowe tematy. Najłatwiej apelować i wytykać schematyczność listów innym. A zauważ, że takowe listy też są już schematyczne. :)

Jeśli chodzi o wasz styl odpowiedzi w AR, nic się nie powinno zmienić. Cały czas ktoś się "burzy", że się wyśmiewacie, wytykacie błędy ortograficzne, piszecie o piractwie, gnębicie nałogowców itd. Właśnie to, że tacy ludzie piszą z pretensjami, jest najciekawsze! Jak mawiał Garfield: "Możne mnie lubić lub nie - ale nie możecie pozostać obojętni!".

Mądre motto...

Natomiast martwi mnie ZAWARTOŚĆ Action Redaction. Powolutku, ale konsekwentnie AR zmienia się w Międzymiastową Skrzynkę Kontaktową Złamanych Serc (?)! Te wzruszające teksty: "nie mam dziewczyny", "nikt mnie nie kocha" , "jestem samotny(a)", "moja siostra jest psem". (...) Rozumiem, że staracie się odpowiedzieć na problem każdego czytelnika, że czasami czytelnicy pomagają sobie nawzajem, ale od tego są rodzice, kumple, psychiatrzy, w skrajnych przypadkach ksiądz. Ja już nie chcę czytać w AR o biednych, samotnych geniuszach, niedocenianych kobietach, komputerowcach - bo to tylko pogłębia mnie w moim smutku. (Jestem taki samotny...:) Ludzie, piszcie jakieś optymistyczne rzeczy (...).

loozak1

Czytam wasze czasopismo od kilkunastu już miesięcy. Od kilku numerów coraz bardziej denerwują mnie teksty wypisywane w AR. Ludzie, co to - ściana płaczu? (...) Dla mnie AR powinno być miejscem dla wymiany poglądów - po przejściu gry XXX, a nie polem bitwy. Porozmawiajmy o rzeczach przyjemnych: co myślicie o polskich grach, jak poprawić ich stan. Jaką strategię przyjąć przy przechodzeniu gry XXX (...).

Invisible

Hm, nie chciałbym zmieniać AR TYLKO w forum dyskusyjne na temat gier - choć dyskusje takie naturalnie są tu jak najbardziej na miejscu.

Trzy słowa do Blastboya: PALNIJ SIĘ W ŁEB. (...) Kompy mamy podobne: procesor circa 550 MHz, karta graficzna Riva TNT2 - tylko, że ja mam więcej pamięci. I nie chrzań mi tu, że ci "starocie" z CDA nie chodzą! Zagrywałem się jak dzikie oślisko w Gangstersów, "tytułówkę" z GTA notorycznie nucę pod nosem, do Fallout 2 straciłem siły w okolicach trzech czwartych gry, Gunlok okazał się dla mnie zbyt mądrą grą, stara pasła Sheepy przez trzy tygodnie z rzędu, a ja właśnie rozwaliłem Zenga w Fighting Force. Do Total Annihilation pożyczyłem od kumpla dodatek, a piratów nie kupuję od trzech lat (mea culpa, zdarzyło się...). Jedyna płytka z CDA, która mi nie działa, to 101st Airborne in Normandy. Spójrz prawdzie w oczy: jesteś cholernym lamerem, bez kultury i poczucia własnej godności. I @#@@ się piractwem. I możesz się tylko cieszyć, że w myśl polskiego prawa wyroki się nie sumują, bo w USA posadziliby cię za twój liścik na jakieś 17 latek. A tam już by ci wszystko udowodnili, jeśli wierzyć temu, co wypluwa (tylną częścią ciała) Hollywood. Na drugi raz użyj głowy. Najchętniej do skucia tynku ze ścian. Albo wbijania gwoździ.

Doktor Woland

Niesprawiedliwość?

Chciałbym się z wami podzielić jedną myślą: dlaczego ludzie znający się na kompach mają je słabe, a ludzie którzy tylko kupują je, by zagrać w Kwaka czy napisać kilka linijek tekstu (czyli niewykorzystujący PRAWDZIWYCH możliwości kompa) mają je napakowane, że głowa mała. To zazwyczaj sprawdza się, ale nie chcę mówić, że zawsze. Otóż mój kumpel kupił sobie komp z 2 lata temu, a niedawno modem i zamiast przeglądać stronki, tylko siedzi na IRC-u i gada na #sex. Czy to nie denerwujące?

Wiesz, to jest jego wybór, jego decyzja... Daj mu żyć tak, jak mu wygodnie. Jego może denerwować, że zamiast siedzieć na #sex tracisz czas np. na jakieś durnowate robienie głupich stron WWW. :) Jasne, gość marnuje i swój czas, i swój sprzęt - ale na tym (m.in.) polega demokracja, że można robić, co się chce (w granicach prawa i rozsądku) i nikt tego zakazać nie może. A co do pytania... jak ktoś robi np. strony w HTML-u, to wcale nie czuje potrzeby posiadania PIV 1 GHz, 512 MB RAM, GF4 itd. Natomiast gracz - i owszem. Zawsze to x klatek na sekundę więcej...

Teraz zadzwonił do mnie, że mu IRC siadł - patrzę, a on po prostu ma zmieniony serwer na domyślny. Teraz ja mu założyłem konto pocztowe i muszę sprawdzać, bo sam biedaczek nie umie. Albo myśli, że stronka o tematyce - powiedzmy - sportowej jest na www.sport.com.pl, a na przykład nie wie nic o PRV itp. (...) Gdybym za każdym razem, gdy mu zrobiłem komp, brał choćby złotówkę - byłbym chyba milionerem.

No to bierz, nie szczyp się! Jak gość zapłaci po raz n-ty, w końcu dotrze do niego, że lepiej samodzielnie parę rzeczy opanować, niż płacić... Potem zacznie brać kasę od innego "ja-tylko-gram-i-się-nie-znam" i taką metodą "podaj dalej" ludziska zaczną się edukować. Takie sposoby są (wbrew pozorom) bardzo skuteczne. Nie mówię, żebyś z niego zdzierał - ale parę razy facio sięgnie do kieszeni po kilka zł, to może do niego dotrze, że warto coś umieć...

(...) O mojej pani informatyk. Może nie uwierzycie (bo wątpię), ale na pewnej lekcji tak się wkurzyła na komp, że wzięła monitor i rzuciła nim o ziemię. Jak się później dowiedziałem, nie mogła po prostu wpisać hasła, ale "anuluj" to oczywiście tam nie było. Następnego dnia przyszła następna...

Djjasiek

I ja się nie dziwię. :) A wy powinniście się cieszyć, że przyszła inna, bo może być tylko lepsza. Chyba.

Różne sprawy

Ostatnio mniej więcej 70% wydrukowanych listów to taki łańcuszek szczęścia - napisze jeden wariat - wydrukują go w panopticum - odpowie inny wariat - i tak aż do znudzenia, a później jest neXT psYchoL... Ludzie: zmądrzejcie! (...) W numerze 11/2001 Jedi mówi w Gamewalkerze: "czerwone, kwadratowe, podłużne" - ??? Wiem, że on ma własny świat, własny pokój i własną lalkę Barbie, ale jak mi pokaże podłużny kwadrat, to mu kupię rozrusznik do fotela bujanego. :>>

Wielkie mi "ale", ten gość pokazywał kiedyś kanciaste koło i skrzyżowane linie równoległe (że nie wspomnę o innych rzeczach, które chętnie pokazuje - też dziwnie wyglądają), więc podłużny kwadrat to dla niego mułka z basłem.

Wasze texty w hardware labie są czasem prymitywne - dlaczego nie piszecie maks. FSB itd. dla testowanych motherboardów. Czemu tak mało opisów sieciówek... Ogólnie - powiększcie dział hardware!!!

A co ma hardware do sieciówek?! Zaś teksty w "sprzęcie" pisane są tak, by zrozumiał je nie tylko mgr inż. doc. dr hab. itd. lub overclockman z 10-letnią praktyką, ale też zwykły gracz, który zastanawia się, na co wydać uciułaną kasę. Bo to pismo dla nich, prawda?

Dla tego, co wyzwał q3 od satanistów: Internet to szatan - tam jest mailer deamon. :>>
Smg., kiedy wyjdzie voter golem i slay??? //anulacja projektu?//

xatu z radoszyc

Trzy dni po premierze Duke Nuke'm Forever. :)

Po co w ogóle gry?

Jestem ciekaw, czy ktoś zastanawiał się nad tym? (...). Takie gatunki gier, jak sim, RTS, FPP czy w pewnym stopniu TPP, tworzone są (poza pobocznymi tematami, takimi jak chęć wzbogacania się) po to, by gracz choć na chwilę mógł się poczuć bogiem (przez małe "b"!). Z tego, co wiem, człowiek zawsze chciał panować, mieć wszystko dla siebie, wszystko w swoich rękach, wszyscy mieli go słuchać, bo jest PANEM! (...) A te właśnie gry pozwalają to osiągnąć.

Marcin "Łysy" Zalewski

W swoim czasie zapytano słynnego alpinistę, po kiego właściwie włazi na te góry, narażając życie, odmrażając ręce i nogi itd. Gość odparł "czemu zdobywam góry? Bo są!". A po co gry - moim zdaniem, raz z chęci przeżycia czegoś nowego, dwa - po prostu nasz mózg potrzebuje pożywienia (i to urozmaiconego). Jedni karmią go książkami, drudzy marzeniami, inni TV, a jeszcze inni grami. (Choć gry przy książkach to jak fastfood przy dobrej francuskiej czy chińskiej restauracji...)

Ladies' Corner

Jesteście popgnojowatymi gnojami, których jedynym hobby jest mieszanie "pożądnych" ludzi (takich jak ja - of corze) z gnojem.***

Nikitta

Niezłe wejście. :) Ależ Ewo zwana Britney (to chyba ty, co?), co dziś taka zła? ...Bo się poskarżę Leonnowi ZaVoodoowcowi! :) PS Możesz być albo poŻąd(a)na, albo poRZądna - nigdy pośrodku.

Mam na ścianie masę JEJ zdjęć i rysunków. Jest wzorem, który chcę doścignąć. Nie jestem wprawdzie aż tak sexy - ale niczego mi nie brakuje.

Nie pękaj, słyszałem, że silikon jest niedrogi. :)

Nie pragnę zresztą biernie JEJ naśladować. Mam własny styl i zdecydowanie wolę rozpuszczać włosy. Wiecie - heavy metal zobowiązuje. (...) Potrafię dokopać. Głównie słownie (nie chodzi o wulgaryzmy), ale pracuję i nad drugim sposobem. (...) A w przyszłości będę gliną. Ona walczy z wirtualnym wrogiem. Ja mam straszną chęć na małą rozróbę z piratami na bazarze. Kiedy widzę, jak zacierają rączki (...) przy ty swoim kramiku. (...) Kiedy tylko osiągnę dobre wyniki w sprincie i doprowadzę do perfekcji umiejętność szybkiego znikania w tłumie, zrobię zadymę! Ha!

Dżastin

Aż się boję pomyśleć, co by było, gdyby twoim idolem był np. Blaskowicz czy Predator. :)

Ostatnio miałam egzamin na 8 kyu (niebieski pas w karate). Poszłam na niego z kumpelą i normalnie nas wryło... Koleś, który miał go prowadzić, zwijał się ze śmiechu. Dlaczego? Bo chłopcy z sekcji dali mu CDA! I co z tego wynikło? Wszyscy zdali! Facet (1 dan) tak się "uchechał", że na egzaminie był całkowity LUZ.

Mała kamikadze

Wiesz, nie chodzi oto, by zdać - chodzi o to, by wiedzieć, że się umie. I nie próbujcie tej metody w szkole na klasówce (szczególnie z polskiego i informatyki), może nie zadziałać... Ci od informatyki zwykle nie pojmą naszych dowcipów :), a panie od polskiego stwierdzą, że piszemy passskudną polszczyzną.

Nie tylko gramy

(...) Nachodzą mnie jeszcze refleksje, jakie towarzyszą krótkiemu życiu biedronki (kurka, wygadałem się), że jakoś tak ZNACZNIE więcej ci u was ostatnio o grach niż o programach. Dotychczas była to piękna i niezauważalna granica między - dla niektórych nudnymi - kursami, sprzętem a grami. Widzę, że zwolennicy gier wyszli na front i walczą o swoje. Biedne, nieczytające, odmóżdżone ropuszki nie wiedzą, co dobre (już widzę te błyski w oczach i dygoczące ręce - pamiętajcie, że nie chcę nikogo obrazić, tylko uświadomić prawdę). Ech taki to nigdy nie zazna prawdziwej satysfakcji ze stworzenia własnego dzieła. (I niech stanie się światłość... ops, znów wpisałem god mode.) Żądam w imieniu wszystkich gumowych prosiaczków (tak, my też mamy swoją partię) powrotu sprzętu na łamy - i to w zwiększonej ilości, kwik! (...)

Mateusz

Ludzie & ludziska

Wiecie co, powinniście drukować więcej listów od dziewczyn - gdy je czytam, to się tak podniecam, że... kurdę bele, mnie nawet rajcują listy od dziewczyn! Ale nie ich treść, tylko świadomość, że są od płci pięknej.

Jackal

Zimny prysznic co kwadrans, oglądanie transmisji z obrad Sejmu i 1 kg bromu dziennie powinny ci nieco pomóc. :) Ale rozumiem, że te listy to twoja jedyna możliwość bliższego kontaktu z ww. płcią? Hm... to graj dalej, graj... PS A nie rajcuje cię, że oddychasz tym samym powietrzem, którym i one oddychają? :)

Mam do was wielki żal, mianowicie czytając AR tak się uśmiałem, że oplułem całe pismo. :(((

The_one

Nie pękaj, zafundujemy ci śliniaczek i błotniki w szkocką kratkę. I nie będziemy więcej karmić kaszką na mleku z płynem do naczyń - to się nie będziesz pienił. :) Poza tym przejdziemy wkrótce na wodoodporny papier (do tego ścierny - by uniemożliwić niektórym wykorzystywanie CDA w toalecie, niekoniecznie do czytania - miłych wrażeń, panowie!), więc będziesz mógł zapluwać się do woli.

Dajecie uszkodzone dema. (...) Niedawno, kiedy zainstalowałem demo gry z 13/01, wyskoczył mi błąd. Aby uruchomić grę, potrzeba 64 MB RAM, a na komputerze znajduje się tylko 31 MB RAM.

R.F. [namiary znane]

No trudno. Zrobiliśmy błąd. Ale naprawimy go - na następnym CD znajdziesz nie tylko brakujący RAM, ale też cały Internet i złotą kartę graficzno-kredytową. (Z możliwością wymiany tego wszystkiego na seksowną i pozbawioną przesądów panienkę.) Wybaczysz nam?

Czuję się oszukany... W numerze 04/02, na jednej płytce napisaliście, że urodzi-nowy dysk... Ja już ją trzymam kilka dni i jeszcze żadnego nie urodziła. :(

Redloff

Jakby ci tu wyjaśnić... musisz najpierw dokupić samczyka (CD-ROM-ka). A w ogóle to nowe dyski przynosi bocian, więc do niego miej pretensje... (A może spróbuj je wysiadywać?) Już nie wspomnę o tym, że na CD jest przecież program zabezpieczający (przed wirusami), więc sam chyba rozumiesz, że może być ciężko o przychówek...

Enter, Click, Neo Plus, Secret Service, Gry Komputerowe, Komputer Świat Gry, Play, Gameboy, PSX Extreme... a zaiksujcie se, wy byki!

Gavet

A takiego Bajtka! :)

Na listy xxxxxxxxx
Smxxxxer & Mr Jxxi

Tipsy

Duke Nuke'm 3D

Wpisz w czasie gry:

dncoords - pokazuje twe koordynaty
dnkroz - god mode
dncornholio - jw.
dnstuff - wszelkie bronie, pancerz itd.
dnitems - wszelkie znajdźki
dnscotty xyy - teleportuje do epizodu x i levelu yy (np. 103 - 1 level epizod 3)
dnview - zmienia punkt widzenia (to samo, co klawisz F7)
dnhyper - sterydy
dnrate - pokazuje ilość FPP w grze
dnskill# - zmienia stopień trudności gry na #
dnclip - przenikanie przez ściany
dnmonsters - widzisz wszystkie potwory
dntodd - wyświetla dziwny komunikat...
dnshowmap - pokazuje mapę levelu
dnweapons - wszelka broń
dninventory - pokazuje wszystko, co masz w inventory
dndebug - ???
dnkeys - wszystkie karty dostępu
dnending - kończysz epizod
dnwarp xyy - to samo, co dnscotty
dnammo - więcej amunicji
dnunlock - otwiera wszystkie drzwi
dncashman - masz kasę dla panienek (naciśnij spację)

Dungeon Siege

Naciśnij **Enter**, wpisz **cheat**, naciśnij **[Enter]**. Jeśli chcesz wyłączyć - wpisz go ponownie, ale ze znakiem [-], zamiast [+].

+zool - nietykalność
+chunkey - zawsze gruby (?)
+superchunky - współczynnik grubości (?)
+version - wersja gry
+resizelabels - ?
+drdeath - maksymalne obrażenia (dla wroga)
+shootall - nie trzeba klikać
+sixdemonbag - +150 wszystkiego
+loefervision - brak mgły
+xrayvision - brak tekstur
+checksinthemail - 999 999 kasy
+sniper - snajper? :)
+mouse - aktywizujesz mysz
+rings - aktywizujesz wybrane pierścienie
+potionaholic - ?
+faertehbadgar - ?

Evolva

Uwaga! By cheat zadziałał, wcześniej musisz zainstalować zamieszczony przez nas - w tym nr pisma co gra - patch do Evolvy.

Idź do **'mutator screen'** i nazwij własny team jako **EXTRASTUFF**. Wyjdź z tego ekranu, zgraj grę. Teraz wejdź do menu opcji, zajrzyj do **Configure Controls**. Znajdziesz tam dwie nowe opcje: **Debug** i **First Person View** (na samym dole menu).

Grandia II

W czasie gry naciśnij:

F5 - wywala te paskudne cienie
F9 - przerywa filmiki
F12 - wyjscie z gry (dwukrotne naciśnięcie - wyjście do Windows)

•Weź drugi CD i zajrzyj do katalogu VISUAL. Znajdziesz tam 24 filmiki (odtwarza je Windows Media Player) z gry.



Heroes of Might & Magic IV

Maciśnij **TAB** i wpisz:

nwcAmbrosia - darmowe surowce
nwcGoSolo - autoplay
nwcAres - wygrywasz walkę
nwcAchilles - przegrywasz walkę
nwcHephaestus - eleven chainmail
nwcEtTuBrute - dagger of despair
nwcExcalibur - ring of greater negation
nwcNibelungenlied - swordofthegods
nwcTristram - crusaders
nwcLancelot - champions
nwcStMichael - angels
nwcSevenLittleGuys - dwarves
nwcMerlin - magi
nwcCronus - titans
nwcBlahBlah - vampires
nwcHades - devils
nwcUnderTheBridge - trolls
nwcKingMinos - minotaur
nwcXanthus - nightmares
nwcFafnir - blackdragons
nwcDoYouSmellBrownies - sprites
nwcFenrir - wolves
nwcFixMyShoes - elves
nwcTheLast - unicorn
nwcRa - phoenix
nwcValkyries - ogre magi
nwcGrendel - behemoth
nwcPoseidon - sea monster
nwcPrometheus - odsłania mapę
nwcAthena - zwiększasz skills
nwcThoth - skok o level
nwcIsis - uczysz się zaklęć
nwcRagnarok - przegrywasz misję
nwcHermes - nielimitowane punkty ruchu
nwcValhalla - wygrywasz scenariusz
nwcSacrificeToTheGods - maks. szczęście
nwcSphinx - odkrywasz puzzle map
nwcAphrodite - ???
nwcImAGod - dostęp do cheat menu
nwcPan - maks. morale
nwcCityOfTroy - wszystkie struktury
nwcOldMan - oldman jack

Jedi Knight II: Jedi Outcast

W czasie gry naciśnij jednocześnie **SHIFT** oraz tyldę **[~]** i wpisz: **devmapall** (*). To aktywizuje cheat mode. Teraz możesz wpisywać poniższe cheaty:

(*) jeśli to nie skutkuje, wpisz: **helpusobi 1**.



god - god mode
undying - undead mode
noclip - przenikanie przez ściany
notarget - wrogowie cię ignorują
kill - pa, pa!
give all - wszelka broń, energia itd. na maks
give health - energia na 100%
give armor - pancerz na 100%
give ammo - amunicja na 100%
give X # - dostajesz przedmiot o danej nazwie
spawn (nazwa) - otrzymasz przedmiot o danej nazwie, np. spawn (item_bacta)
fly_xwing - latamy X-Wingiem
drive_atst - sterujemy AT ST Walker
map (nazwa_mapy) - skok na mapę o nazwie:

kejim_post, kejim_base, artus_mine, artus_detention, artus_topside, valley, yavin_temple, yavin_trial, ns_streets, ns_hideout, ns_starpad, bespin_undercity, bespin_streets, bespin_platform, cairn_bay, cairn_assembly, cairn_reactor, cairn_dock1, doom_comm, doom_detention, doom_shields, yavin_swamp yavin_canyon, yavin_courtyard, yavin_final, pit, ctf_bespin, ctf_imperial, ctf_ns_streets, ctf_yavin, duel_bay, duel_jedi, duel_pit, duel_carbon, ffa_bespin, ffa_deathstar, ffa_imperial, ffa_ns_hideout, ffa_ns_streets, ffa_raven, ffa_yavin

•A tu możecie kontrolować różne elementy gry, wpisując odpowiednie parametry z przedziału 1-3.

setForceJump (level) (1-3)
setForceHeal (level) (1-3)
setForcePush (level) (1-3)
setForcePull (level) (1-3)
setForceSpeed (level) (1-3)
setForceGrip (level) (1-3)
setForceLightning (level) (1-3)
setForceAll (level) (1-3) - poziom mocy dla wszystkich zdolności
setSaberThrow (level) (1-3)
setSaberOffense (level) (1-3)
setSaberDefense (level) (1-3)
saberColor (color) (red, orange, yellow, green, blue, and purple) - kolor miecza

Planet of the Apes

Wpisz się w menu (jako nazwisko):

great ape - god mode dla małp
apesaremyfriends - god mode dla ciebie
fastdunk - biegasz szybciej
buggers store - matrix mode
!haleluya! - szalone małpy
aliensdock - małpa = alien!
crap more on limet - ty małpo! :)

Soul Reaver: Legacy of Kain

Naciśnij **ESC** i wpisz poniższe kody. (Uwaga! MUSISZ grać z klawiatury. Ponadto nie tłumaczyłem części kodów, gdyż - wbrew pozorom - utrudniłoby to zrozumienie ich znaczenia.)

1324 - aktywizuje cheaty
364141 - uzupełnia energię
271543 - zdrowie na wyższy poziom
263434 - maksymalny poziom zdrowia
221523 - uzupełnia magię
5232451 - maksymalna magia
16443 - ranisz Raziela
3661254 - przenikanie przez bariery
538243 - wspinanie się po ścianach
126121 - uderzenie mocą (Force)
4632614 - umiemy (lepiej) pływać
34226443 - zdolność utrudniania (constrict)
35822331532 - łowienie dusz
342431623 - Fire Reaver
52364 - tworzysz Fire Reaver
724451124 - Aerial Reaver
76251124 - Kain Reaver
4432216213 - Shift przez cały czas
31534 - Force Glyph
2236443 - Sound Glyph
3641322 - Stone Glyph
36432 - Water Glyph
4424582 - Fire Glyph
16122441 - Sunlight Glyph

Tony Hawk's Pro Skater 3

W menu wybierz **OPTIONS CHEATS** i wpisz:

Roadtrip - dostęp do wszystkiego
Backdoor - dostęp do cheat menu (naciśnij Pause)
Peepshow - wszystkie filmy (Movies w Options menu)
Yohomies - wszyscy skaterzy (plus 8 ukrytych!)
WeEatDirt - dostęp do wszystkich CAS
GiveMeSomeWood - wszystkie "dechy" :)

RĄBIEMY CENY I DOKŁADAMY 2CD KAŻDEMU* GRATIS!

*oferta aktualna do ukazania się kolejnego numeru CDAction,
2CD dokładamy do każdego zamówienia wysyłkowego, nie dotyczy zamówień bezpłatnych katalogów

FAJNA SERIA tylko 19.90


3 w 1 (autka+darkmoon+mr.tomato)


j.b.


polanie


92,90
GTA 3 +2CD*


29,-
wnerwiony działkowicz +2CD*


19,90
heroes 3 +2CD*


69,90
sims WAKACJE +2CD*


94,90
capitalism 2 +2CD*


skaut kwatermaster


target


seven kingdoms


rage of mages 2


wargasm


28,90
car tycoon +2CD*


94,90
destroyer command +2CD*


72,90
krzyżacy +2CD*


119,90
half life generacja 3.0


118,90
fifa 2002 world cup +2CD*


przeklęta ziemia


tonic trouble

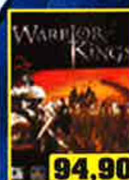

shadow company


unreal


death kartz


92,90
mafia +2CD*


114,90
Il 2 szturmowik +2CD*


94,90
warrior kings +2CD*


123,90
warcraft 3 +2CD*


189,-
magix video maker deluxe+2CD*


crazy english


kajko i kokosz w krainie borostworów


samouczek corel draw


59,-
samouczek corel draw kontynuacja


17,90
historia kina


39,90
magix music maker g5 deluxe 4CD+2CD*


29,90
magix mp3 maker +2CD*


29,90
magix DJ JEAN music maker +2CD*


39,90
magix HIP HOP maker +2CD*


39,90
magix techno maker +2CD*

GRY w super cenach

3D gamemaker +2CD*	68,9
agent gliniarz +2CD*	43,9
alien paranoja +2CD*	33,9
anno 1603 +2CD*	43,9
armageddons blade +2CD*	18,9
colobot +2CD*	43,9
cumar barbarian	49,9
commanche 4+2CD*	98,9
command & conquer renegade +2CD*	119
cue club +2CD*	27,9
defender of the crown 2 +2CD*	18,9
disciples II+2CD*	94,9
dracula 2 +2CD*	47,9
duke nukem forever +2CD*	94,9
freedom force +2CD*	???
gorasul	28,9
gothic +2CD*	92,9
gry bez przemocy 2 +2CD*	25,-
gry karciane 1 +2CD*	25,-
gry karciane 2 +2CD*	25,-
heroes 3 +2CD*	18,9
heroes 4+2CD*	92,9
hitchcock: ostatnie cięcie +2CD*	38,9
icewind dale II+2CD*	94,9
jazz jack rabbit +2CD*	39,9
kurcze pieczone +2CD*	18,9
kurka wodna +2CD*	18,9
mag +2CD*	???
medal of honor	118,9
might & magic IX +2CD*	94,9
motoracer 3 +2CD*	72,9
orientalne noce +2CD*	43,9
panzer elite 2CD+2CD*	28,9
pepsi max extreme +2CD*	???
pinbale i gry zręcznościowe +2CD*	25,-
planeta małp +2CD*	46,9
polska gola +2CD*	63,9
pool of radiance	89
potwory i spółka +2CD*	76,9
reah (dvd lub CD)+2CD*	42,9
road wage +2CD*	18,9
robbo millenium +2CD*	42,9
schizm (dvd lub 5CD)+2CD*	42,9
seadogs +2CD*	44,9
software tycoon +2CD*	28,9
solaris 104 +2CD*	18,9
soldiers of fortune 2+2CD*	???
star trek deep space 9 dominion +2CD*	59
star wars jedi knight 2+2CD*	158,9
śnieżny rajd 2002 +2CD*	37,9
taxi driver +2CD*	27,9
toon car +2CD*	18,9
tribes 2 +2CD*	48,9
warlords battlecry II+2CD*	59,9
wizardry 8 +2CD*	89,9
woody woodpecker	76,9
wyścig wykrętów +2CD*	43,9
zegarmistrz +2CD*	63,9

ZRÓB MUZYKĘ

ambient dub	25,00
dance	25,00
future wave	25,00
hard house electro	25,00
hip hop 1	25,00
hip hop 1&2	39,00
hip hop 2	25,00
klimatyczne brzmienia	25,00
midi power	25,00
minimal techno trance	25,00
music party system 1	25,00
music party system 2	25,00
skarbiec muzyka	9,90
techno power	25,00
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25,00

FILMY (2CD):

asterix i obelix kontra cezar	19,9
biegnij lola biegnij	19,9
cały ja	19,9
chłopaki nie płaczą	19,9
co lubią tygrysy	19,9
johnny mnemonic	19,9
k2	19,9
kochaj i rób co chcesz	19,9
konopielka	19,9
łatwa forsa	19,9
mężczyzna, który patrzy	19,9
miś	19,9
nie lubię poniedziałku	19,9
paparazzi	19,9
podniebny terror	19,9
PORANEK KOJOTA	19,9
PRZEPRASZAM CZY TU BIJĄ?	19,9
prymas	19,9
pukając do nieba bram	19,9
ścigany inaczej	19,9
ukryta prawda	19,9
uprowadzony lot	19,9
vabank	19,9
vabank 2	19,9
wybawca	19,9
wyjście awaryjne	19,9
ŻE ŻYCIE MA SENS	19,9
z miłości do	19,9

GRAFIKA

biblioteka fontów+2CD*	25,-
10000 klipartów +2CD*	25,-
eksplozja kolorowych klipartów +2CD*	25,-
galeria kolorowych klipartów +2CD*	25,-
najlepsze kliparty +2CD*	25,-
polskie fonty 1&2+2CD*	99,-
polskie fonty 1+2CD*	59,-
polskie fonty 2+2CD*	59,-

INNE CIEKAWE

antywirenkit+2CD	18,9
edurom+2CD*	98,9
english translator 2.0+2CD*	259
fogra 2002+2CD*	89
karkonosze 2000+2CD*	49
tłumacz angielskiego+2CD*	99
tłumacz francuskiego+2CD*	159
tłumacz niemieckiego+2CD*	159
wiem wszystko +literatura przed maturą+2CD*	99
wymarzony dom+2CD*	98
wymarzony ogród+2CD*	98

MANGA DLA DOROSŁYCH

kiss xxx collection +2CD*	35,-
manga 3d +2CD*	35,-
manga balanga +2CD*	35,-
manga power +2CD*	35,-
manga xxx collection +2CD*	35,-

PŁYTY EROTYCZNE

archiwa xxx +2CD*	25,-
bzykanie na ekranie +2CD*	25,-
bzykanie na ekranie 2001+2CD*	25,-
eksplozja sexu +2CD*	25,-
figlarne filmiki 1,2,3,4,5,6 każda po	25,-
gry hazardowe i erotyczne +2CD*	25,-
made in sexland 1,2,3 każda po	25,-
PRONCISŁAW 2 +2CD*	29,9
sex z klasera konesera 1,2,3 każda po	25,-
sexomaniak +2CD*	25,-
strip puzzle +2CD*	28,9
striptease +2CD*	29,9

DOZWOLONE OD LAT 18-tu!

jesteśmy THE BEST :-)

PORĄBANE CENY czyli WYPRZEDAŻ (ilości mocno ograniczone)

crazy english II	14,90
euro 2000	69,90
tipsomaniak III	9,90
fifa 2001	69,90
flying saucer	5,9
hype time quest	17,90
skarbiec muzyka	9,90
apache havoc	9,99
combat chess	9,99
formula karts	9,99
grand tourning	9,99
last bronx	9,99
mig alley	9,99
panzer dragoon	9,99
sega rally championship	9,99
sega world wide soccer	9,99
the house of the dead	9,99
virtua fighter 2	9,99
virtua cop 2	9,99
agharta +2CD*	16,9
earth 2140 + misje +2CD*	16,9
emergency +2CD*	16,9
freddy +2CD*	16,9
gorky 17 +2CD*	16,9
jack orlando +2CD*	16,9
kroniki Czarnego Księżyca wersja box +2CD*	29,9
knights & merchants +2CD*	16,9
tridonis +2CD*	16,9
wyspa 7 skarbów +2CD*	16,9
ad 2044 2CD+2CD*	21,9
ilath 2CD+2CD*	21,9
tunguska 2CD+2CD*	21,9
faust wersja box +2CD*	29,9
invictus +2CD*	29,9
pompei wersja box +2CD*	29,9
cywilizacja 2 próba czasu +2CD*	29,9
battle isle: The Andosia War +2CD*	39,9
EARTH 2150 2CD + Model Robota + 2CD*	49,9
alien nation 2	58,9
daikatana +2CD*	59,9
gift +2CD*	59,9
red alert 2 +2CD*	59,9
max payne +2CD*	89,9
arcanum +2CD*	99,9
commandos 2 +2CD*	99,9
emperor: battle for dune +2CD*	99,9
fifa 2001 +2CD*	99,9
star wars: battle for naboo +2CD*	109,9
skoki narciarskie 2001	13,90
submarine titans	49,90
total anihilation	29,90

i wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl







JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358,
FAKSUJ: (071) 3537010, **PISZ na adres:** EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKLEP FIRMOWY: Centrym Bielany Wrocławskie,
Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław,
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.
Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.



Zadzwoń po bezpłatny KATALOG